

IX. MAGIE ET POUVOIRS SPÉCIAUX



Ce chapitre reprend tout ce que vous avez à savoir sur les différentes formes de magie et de pouvoirs surnaturels.

Dans le système Alternatif, il existe quatre grandes catégories de pouvoirs surnaturels : Les *miracles* des prêtres, la *magie runique* des magiciens, l'*art du barde* et la *Basse-Magie*. Les trois premières ne sont accessibles qu'à certaines classes de personnages. La dernière est théoriquement accessible à un grand nombre de classes de personnage, bien qu'il y ait des limites à cet accès.

La magie des mages et les miracles des prêtres sont de vieux classiques de Donjon et Dragons. Dans ce chapitre, vous trouverez les règles générales qui les gouvernent, en ce compris les nouveautés proposées par le système Alternatif pour enrichir le jeu et varier les personnages (spécialisations, compétences thaumaturgiques, etc). Par contre, pour la description des sorts eux-mêmes, vous devrez vous reporter aux manuels officiels de Donjons et Dragons (soit la deuxième édition, soit la troisième). Ce chapitre ne comprend que quelques sorts modifiés dans l'esprit Alternatif, à titre d'exemple.

L'*art du barde* est le développement alternatif d'une vieille idée qui existait dans le jeu depuis la première édition. C'est un talent à part, qui comprend une

large gamme de pouvoirs originaux, réservés aux seuls bardes. Dans les pages qui suivent, vous trouverez tout ce qu'il faut savoir sur ces différents pouvoirs.

Enfin, la Basse-magie est une complète innovation du système Alternatif. Ce chapitre comprend tout ce qu'il faut savoir à ce sujet, y compris la description des différents *rituels* de la Basse Magie.

Bienvenue dans le monde complexe des sorciers, thaumaturges, enchanteurs et autres artificiers !



Miracles cléricaux : les personnages appartenant à la famille des prêtres sont capables de concentrer en eux diverses formes d'énergie divine ou spirituelle pour la relâcher en des effets magiques parfois très puissants. Les sorts de prêtres font appel à des liturgies et autres rites religieux qui ont acquis au fil du temps une véritable puissance magique; chants, gestes et paroles chargés de foi, capables de mouvoir de puissantes énergies.

Magie runique : les magiciens (et classes apparentées) utilisent un antique alphabet runique qui leur permet de commander à diverses forces surnaturelles. En combinant astucieusement les mots de cette langue runique en des formules appelées *sortilèges*, ils canalisent des énergies extérieures à eux, et les relâchent pour créer des effets magiques souvent spectaculaires, qui plient le monde à leur volonté. C'est l'art surnaturel le plus complet et le plus puissant qui soit.

La maîtrise de la langue runique et de ses règles est une discipline complexe. La magie demande donc un apprentissage long et coûteux (ne serait-ce que par le prix des encres et du parchemin), et est, de ce fait, l'apanage d'une certaine élite.

Art du barde : quelques rares personnes, appelées *bardes*, ont réussi à développer jusqu'à la perfection l'art d'influencer les âmes sans autres artifices que la musique et le rythme de leurs paroles. Ce n'est pas de la magie : c'est simplement l'enchantement à l'état pur, produit d'une connaissance parfaite des leviers qui gouvernent les émotions humaines.

Lorsque les bardes chantent, récitent ou psalmodient, ils peuvent parvenir à *charmer* les esprits, à les guider à leur manière, ou encore à susciter une très large gamme d'émotions. Au point de jouer sur les réactions des êtres pensants comme ils jouent sur les cordes de leur propre instrument. Au point d'obtenir des enchantements qui apparaissent comme magiques, et ont pratiquement la même puissance.

Les bardes les plus sages connaissent aussi quelques-uns des fameux *chants primordiaux*. Les chants primordiaux sont si antiques que leur origine se perd au-delà de la mémoire même des bardes. On dit que leurs auteurs ne sont autres que les dieux eux-mêmes. Ces anciennes mélées racontent la naissance et l'origine des choses, et notamment des quatre éléments, des principales plantes et animaux, de la source et du rocher, du fer, du feu et de la forêt. Celui qui les chante correctement gagne du pouvoir sur ces choses, car il maîtrise leur nom et leur source. Par ces chants, les bardes peuvent accroître leur pouvoir et produire des effets étonnants.

La Basse-magie : c'est l'art des sorciers ruraux ou barbares, une magie de pauvres faite de bric et de broc. La basse-magie, objet de mépris de la part des mages véritables, n'utilise pas de langue runique. Elle puise son énergie dans les *ressources* psychiques du sorcier, et sa réussite reste très aléatoire. Elle ne peut rien produire de très spectaculaire, mais peut tout de même constituer un atout intéressant.

Surtout, il n'est pas nécessaire d'avoir suivi un très long apprentissage pour utiliser un ou des rituels de basse-magie : ceux-ci sont donc plus facilement accessibles à monsieur tout le monde que les sortilèges runiques.

CARACTERISTIQUES DES SORTILÈGES

Les sorts de *prêtres*, les sorts de *mage* et (dans une moindre mesure) les *rituels de Basse Magie* ont en commun certaines caractéristiques.

Tout d'abord, tous nécessitent une *incantation* pour prendre effet. L'incantation est un mélange de paroles et de gestes rituels (impliquant parfois des objets) qui libère l'énergie du sort. Sans l'incantation, aucun sortilège ne prend effet. Si l'incantation n'est pas menée à son terme, le sort ne part pas. Si le mage, le prêtre ou le sorcier se trompe dans l'incantation, ou effectue un faux mouvement, l'incantation échouera. Il s'agit donc d'une donnée essentielle.

Ensuite, certains types de sorts ont besoin d'être préparés à l'avance. Ce n'est pas le cas des *rituels de Basse magie* ou des talents du *barde* : ceux-là peuvent être effectués sur le moment, sans préparation aucune. En revanche, les sorts de mage et de prêtres doivent être préparés à l'avance, placés, en quelque sorte, dans l'esprit de leur futur exécutant, et amorcés dans l'attente de l'incantation qui les déclenchera. Un mage doit étudier à l'avance les sortilèges qu'il lancera le lendemain, mémorisant de longues formules runiques ; un prêtre doit se recueillir le soir pour que l'énergie spirituelle nécessaire à ses sortilèges l'investisse durant son sommeil. Un prêtre ou un mage ne peut « stocker » en lui qu'un certain nombre de sorts à la fois, en fonction de son niveau, et ne peut donc effectuer qu'un nombre limité d'incantations chaque jour. Un utilisateur de la Basse

magie est limité aussi, mais par ses propres réserves d'énergie psychique (*ressources*) plutôt que par une capacité de « stocker » des sorts.



Tous les sorts et rituels sont définis par les caractéristiques suivantes :

Le niveau de sort : Les sorts sont classés par *niveaux de puissance* (ou « niveau de sort »), qui rendent compte à la fois de leur efficacité et de la difficulté qu'il y a à les lancer. Au début de votre carrière, vous ne serez capable de lancer que des sorts d'un niveau de puissance peu élevé. Au fur et à mesure que vous progresserez en niveau dans votre classe de personnage, vous deviendrez capable de lancer des sorts des niveaux de puissance supérieurs.

Les sorts de mage sont classés en neuf niveaux de puissance. Les sorts de prêtres sont classés en sept niveaux de puissance. Enfin, les rituels de Basse Magie sont simplement classés en deux niveaux de puissance : *rituels mineurs* et *rituels majeurs*.

Le temps d'incantation : c'est le temps nécessaire pour effectuer l'incantation du sort. Il est compté en round ou (plus fréquemment) en segments. Ainsi, l'incantation d'une boule de feu prend trois segments, soit dix-huit secondes. Durant ces dix-huit secondes, le mage doit rester concentré et ne peut être dérangé, sans quoi le sort échouera.

Lorsque vous lancez un sort, tirez d'abord une initiative : elle indiquera le segment auquel vous êtes prêt à commencer votre incantation. Ensuite, ajoutez à cette initiative le temps d'incantation du sort (en segments) : le résultat donne le segment auquel vous *terminez* votre incantation (et donc, le moment auquel le sort prend effet). Le temps qui s'écoule entre ces deux segments représente donc les moments que vous passez à incanter le sort. Pendant ces moments, vous êtes vulnérables à des *attaques d'opportunité*.

La durée : C'est le temps durant lequel votre sortilège reste actif. A la fin de ce temps, les effets du sort disparaissent.

La portée : C'est la distance jusqu'à laquelle vous pouvez envoyer votre sort. La cible (ou le bénéficiaire) de votre incantation doit donc se trouver dans la portée indiquée, sans quoi votre sort ne pourra l'atteindre.

La zone d'effet : C'est la surface (ou le volume, ou le nombre de créatures) affectée par le sort. Une personne ou un objet qui se trouve en dehors de la zone d'effet de votre sort n'est pas affecté par lui.

La sauvegarde : Lorsque vous envoyez un sort sur un adversaire, il arrive qu'il ait droit à un jet de sauvegarde, soit pour résister à l'effet (la magie est annulée), soit pour le réduire (il subira des dégâts moins graves que prévu). La description du sort indique si la cible a droit à une sauvegarde, et si oui, quel type de sauvegarde.

Les composants : Il s'agit des moyens que vous devez mettre en œuvre au cours de votre incantation : des gestes (*comp. somatiques*), des paroles (*comp. verbales*) et/ou des objets (*comp. Matérielles*).

I. LES MYSTÈRES CLÉRICAUX



Les personnages de la famille des prêtres (*prêtres, druides, bardes*) consacrent leur vie à honorer et comprendre une ou plusieurs créatures de nature spirituelle : un dieu (*prêtre*), ou les *esprits et les puissances de la nature* (*druides et bardes*). Grâce à la relation particulière qu'ils développent avec ces entités, ces personnages sont capables de canaliser des énergies spirituelles pour réaliser des *miracles* qui ont toutes les apparences de sortilèges véritables. A la tombée de la nuit, on les voit s'isoler pour se recueillir à l'écart des autres. Là, ils demeurent silencieux ou marmonnent d'étranges rituels, le regard perdu *ailleurs*. Que se passe-t-il alors ? Parlent-ils aux entités qu'ils vénèrent ? cherchent-ils à en percevoir le souffle, à s'imprégner de leur aura ? Le mystère de ce moment n'appartient qu'à eux seuls. Mais lorsqu'ils se réveillent le matin suivant, ils se retrouvent investis de l'énergie nécessaire pour réaliser un ou plusieurs miracles. Ils disent que leur dieu (ou *les esprits de la nature*, ou encore *les puissances de féérie*) leur ont accordé ces pouvoirs durant la nuit, en réponse à leurs prières du soir.



Note : au cours de ce chapitre, les termes *prêtres, miracles* et *sorts cléricaux* seront utilisés au sens large, pour définir à la fois les talents des prêtres, des bardes, et des druides.

LES SORTS DE PRÊTRE

Les sorts de prêtres sont décrits dans les manuels officiels du jeu. Vous trouverez ci-dessous les règles qui les régissent.

Qu'est-ce qu'un sort de prêtre ? Si l'on se réfère à ce qu'en disent les prêtres eux-mêmes, les *miracles* cléricaux utilisent une énergie qui provient d'entités spirituelles (dieux, esprits). A sa demande, le prêtre est investi de cette énergie, qui lui permet de lancer ses sorts. Ceci lui donne une forte responsabilité quant à l'usage qu'il fait de ses *miracles* : sa magie ne lui « appartient » pas en propre, elle lui est en quelque sorte « prêtée ». Il doit donc l'utiliser selon les vœux de l'entité qui la lui accorde.

Les sorts de prêtre fonctionnent de façon similaire au sorts de mages, bien que leur nature soit en réalité très différente. Pour être capable de lancer un sort, le prêtre n'a pas besoin de l'avoir inscrit dans un livre de sort : juste de connaître les paroles et les gestes rituels nécessaires à son incantation (qu'il pourra apprendre auprès des autres prêtres de son culte). Comme les mages, le prêtre doit préparer à l'avance ses incantations (le soir qui précède), et il devra dormir avant d'être capable de les lancer.

Il existe 7 niveaux de puissance pour les sorts de prêtre, du moins puissant au plus puissant. Chaque sortilège (ou *miracle*) appartient à l'un de ces niveaux de puissance. Au début de votre carrière, vous ne serez capable de lancer que des sorts du premier niveau de puissance. Au fur et à mesure que vous progresserez en niveau dans votre classe de personnage, vous gagnerez la capacité de lancer des sorts du second, puis du troisième niveau de puissance, puis encore des suivants.

Combien de sorts mon prêtre peut-il lancer chaque jour ? Le nombre maximal de sorts que vous pouvez lancer chaque jour est défini par des tableaux qui figurent à la page pp.

- **Si votre classe est *prêtre* ou *druide*,** reportez-vous au tableau 25 : *Niveau de maîtrise pour les prêtres*. Regardez la ligne qui correspond à votre niveau de maîtrise actuel (c'est-à-dire, tout simplement à votre niveau actuel dans votre classe de personnage). Vous y verrez combien de sort de chaque niveau de puissance vous pouvez lancer chaque jour. Au niveau 1, vous ne pourrez lancer que des sorts du premier niveau de puissance.

- **Si votre classe est *barde***, reportez-vous au tableau 26 : *Niveau de maîtrise pour les composés-prêtres*. Regardez la ligne qui correspond à votre niveau de maîtrise actuel (c'est-à-dire, tout simplement votre niveau actuel dans votre classe de personnage). Vous y verrez combien de sorts de chaque niveau de puissance vous pouvez lancer chaque jour.
- **Si vous suivez une voie qui vous octroie des sorts de prêtre**, comme la *voie du druide* que peuvent suivre les rangers, reportez-vous également au tableau 26 : *Niveau de maîtrise pour les composés-prêtres*, et procédez de même. La seule différence est que votre niveau de maîtrise n'est pas égal à votre niveau de classe, mais à votre *degré* dans la voie.

Vous ne pouvez lancer que des sorts que vous avez préparé la veille, avant de dormir (cfr. plus bas). Vous ne pouvez lancer que des sorts qui appartiennent à votre *liste de culte* (cfr. plus bas).

Sagesse exceptionnelle et sorts en bonus : Si vous êtes un *prêtre* ou un *druide*, et que votre sagesse est très élevée, vous gagnerez des sortilèges en bonus : cela signifie que vous obtiendrez chaque jour un ou plusieurs sortilèges supplémentaires (de niveau 1, 2, ou même de niveau 3 ou 4), qui viennent s'ajouter à ceux que vous pouvez normalement lancer au vu de votre niveau. Le nombre de sorts que vous recevez en bonus est donné dans le tableau 4 : *sorts en bonus selon la sagesse*, à la page pp. . Vous pouvez chaque jour librement choisir vos sorts supplémentaires, tout comme vous pouvez choisir vos autres sorts. Cependant, vous ne bénéficiez d'un sort en bonus que si vous êtes effectivement capable de lancer des sorts d'un tel niveau.

Exemple : Urbain est un prêtre de niveau 3, et peut donc lancer chaque jour deux sorts de niveau 1 et un sort de niveau 2. Mais comme sa sagesse est de 17, il obtient chaque jour 2 sorts de niveau 1 et deux sorts de niveau 2 en bonus, pour un total de 4 sorts de niveau 1 et 3 sorts de niveau 2. Notez que, au vu de sa sagesse, Urbain pourrait également prétendre à un sort de niveau 3 en bonus ; cependant, étant donné qu'il est encore actuellement incapable de lancer des sorts de niveau 3, il n'obtient pas cet avantage.

Si vous êtes un *barde* ou un ranger qui suit la *voie du druide*, vous obtenez également ces sorts supplémentaires si votre sagesse est élevée (cfr. tableau 4), mais jamais plus de 1 sort en bonus pour chaque niveau de sort que vous êtes normalement capables de lancer, quelle que soit votre sagesse. Par exemple, dans l'exemple ci-dessus, si Urbain était un barde, il gagnerait seulement un sort de niveau 1 et un sort de niveau 2 en bonus (pour le même score de sagesse).

Liste de sort de prêtre : Chaque prêtre dispose d'une liste de sorts, qui dépend de son culte. Il s'agit des sorts qu'un prêtre de ce culte est capable d'obtenir et de lancer. Vous ne pourrez jamais lancer un sort qui n'appartient pas à la liste de votre propre culte, tout simplement parce qu'il n'entre pas dans la nature de votre religion. Bien entendu, en regardant votre liste de sorts, ne tenez compte que des sorts dont le niveau de puissance vous est déjà accessible (cfr. tableau 25 ou 26) : pour lancer les autres, vous devrez attendre d'avoir progressé dans votre classe de personnage. Par exemple, un druide de premier niveau ne regarde que les sorts de *niveau 1*, car ce sont actuellement les seuls qu'il est capable de lancer. Lorsqu'il atteindra le troisième niveau de druide, il pourra tenir compte des sorts de *niveau 2*, et lorsqu'il deviendra druide de niveau 5, il pourra inclure à sa liste personnelle les sorts de *niveau 3*.

La liste de sorts d'un culte donné est établie à l'avance par le MD. Il existe deux méthodes pour ce faire :

- **Soit vous utilisez le système des *sphères d'influence* défini dans la seconde édition d'AD&D :** Dans ce système, les sorts de prêtres sont groupés en seize *sphère d'influence*. Une *sphère d'influence* regroupe des sorts de différents niveaux, qui ont en commun des similarités : par exemple, la sphère de *divination* regroupe des sortilèges qui ont tous pour but d'obtenir par magie des informations que vous ne pourriez pas obtenir par des moyens normaux. La sphère *élémentaire* regroupe des sortilèges qui font appel aux quatre éléments (air, feu, terre, eau) et la sphère *végétale* des sorts qui concernent la flore.
Pour chaque sphère, votre culte offre à ses prêtres soit un accès *Majeur*, soit un accès *mineur*, soit aucun accès du tout. Par exemple, un druide a un accès *Majeur* à la sphère *animale*, mais seulement un accès *mineur* à la sphère *nécromantique*, et aucun accès du tout à la sphère du *combat*. Un accès *Majeur* signifie qu'un prêtre de ce culte pourra obtenir tous les sorts de cette sphère (à condition d'avoir le niveau suffisant pour les lancer), et un accès *mineur* qu'il ne pourra obtenir que les sorts de niveau 1 à 3. *Aucun accès* signifie que le prêtre ne peut lancer aucun sortilège appartenant à cette sphère, quel que soit son niveau. Reportez-vous au manuel de AD&D 2^e édition pour en savoir plus.
- **Soit vous choisissez vous-même, au cas par cas,** les sorts qui vous paraissent correspondre à la religion du prêtre. Cette méthode est la plus fine et probablement la plus juste ; malheureusement, c'est aussi celle qui demande le plus de travail.

TABLEAU 25 : NIVEAU DE MAÎTRISE POUR LES PRÊTRES

Les **prêtres** et les **druides** se reportent au tableau ci-dessous pour connaître le nombre de sorts qu'ils peuvent lancer chaque jour. Leur niveau de maîtrise (col. 1) est tout simplement égal à leur niveau dans leur classe de personnage.

Niveau de maîtrise du personnage	Sorts de niveau 1	Sorts de niveau 2	Sorts de niveau 3	Sorts de niveau 4	Sorts de niveau 5	Sorts de niveau 6	Sorts de niveau 7
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	3	3	1	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-
7	3	3	2	1	-	-	-
8	3	3	3	2	-	-	-
9	4	4	3	2	1	-	-
10	4	4	3	3	2	-	-
11	5	4	4	3	2	1	-
12	6	5	5	3	2	2	-
13	6	6	6	4	2	2	-
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	3	1
16	7	7	7	6	4	3	2
17	7	7	7	7	5	3	2
18	8	8	8	8	6	4	3
19	9	9	8	8	7	5	3
20	9	9	9	8	7	5	4

TABLEAU 26 : NIVEAU DE MAÎTRISE POUR LES COMPOSÉS « PRÊTRES

- Les **bardes** et les **bateleur-shamans** se rapportent au tableau ci-dessous. Leur niveau de maîtrise est simplement égal à leur niveau dans leur classe de personnage
- Les personnages qui suivent la **voie du druide** se rapportent également au tableau ci-dessous. Cependant, leur niveau de maîtrise est égal à leur degré dans la voie (et non à leur niveau dans leur classe de personnage).

Niveau de maîtrise du personnage	Sorts de niveau 1	Sorts de niveau 2	Sorts de niveau 3	Sorts de niveau 4	Sorts de niveau 5
1	1	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-
3	3	-	-	-	-
4	3	1	-	-	-
5	3	2	-	-	-
6	3	3	-	-	-
7	3	3	1	-	-
8	3	3	2	-	-
9	3	3	3	-	-
10	3	3	3	1	-
11	3	3	3	2	-
12	3	3	3	3	-
13	3	3	3	3	1
14	4	3	3	3	2
15	4	3	3	3	3
16	5	4	3	3	3
17	5	5	4	3	3
18	5	5	5	3	3
19	5	5	5	4	3
20	5	5	5	4	4

Les MD sont encouragés à créer des sorts spécifiques pour chaque culte, afin de rendre plus concrète et plus perceptible la nature unique de la religion qu'il représente. La meilleure manière de différencier des cultes est encore de le faire sentir à travers les pouvoirs de leurs prêtres.

Comment préparer (recevoir) mes sorts de prêtres ? Le soir, avant de dormir, isolez-vous des autres personnages, afin de vous recueillir. Au cours de ce moment, vous demandez aux entités spirituelles de votre culte de vous transmettre l'énergie nécessaire pour lancer un certain nombre de sorts. Ce qui arrive exactement à ce moment, votre MD l'imaginera et vous l'expliquera, car ceci relève de votre relation avec l'(es) entité(s) spirituelle(s) de votre culte. Au terme de cette cérémonie, choisissez un certain nombre de sorts, dans les limites du nombre que vous pouvez lancer quotidiennement, et cochez-les sur votre feuille de personnage (vous pouvez cocher plusieurs fois le même sort). Puis dormez au moins 4 heures. Lorsque vous vous réveillez, les sorts demandés sont dans votre esprit, prêts à être lancés au cours de la journée.

Si vous ne dormez pas (ou pas assez), vous n'obtenez aucun sort au cours de la nuit, et vous ne pourrez donc effectuer aucune incantation le lendemain, à part celles que vous n'auriez pas dépensé la veille.

Lancer un sort de prêtre : Vous ne pouvez lancer que des sorts que vous avez spécifiquement demandés la veille, avant de dormir, au cours de votre moment de recueillement. Par conséquent, il vous faut chaque soir décider des sorts dont vous avez besoin pour le lendemain (ce choix ne peut pas être modifié au cours de la journée). L'énergie nécessaire pour lancer les sorts demandés vous investira au cours de la nuit, et restera ensuite en vous jusqu'à ce que vous l'utilisiez.

Lorsque vous effectuez l'incantation d'un sort, il prend effet, et l'énergie correspondante est automatiquement dépensée. Décochez le sort sur votre feuille de personnage, car un sort dépensé ne peut plus être réutilisé (à moins que vous ne l'ayez coché plusieurs fois).

Vous ne regagnerez aucun sort tant que vous n'avez pas prié et dormi à nouveau. Vous ne pouvez vous recueillir pour obtenir des sorts qu'une seule fois par 24h.



Interprétation des pouvoirs de prêtres : Voici quelques pistes, à l'intention des MD, pour expliquer la nature des sorts de prêtres.

Beaucoup de prêtres (qui servent une divinité unique) disent que leurs sorts leur sont directement accordés par leur dieu : au cours de leurs prières, disent-ils, ils

s'adressent à lui et lui demandent humblement de leur accorder l'énergie nécessaire à tel ou tel sort. En retour, ils sentent la force divine s'écouler en eux et se retrouvent investis de nouveaux pouvoirs durant la nuit. Est-ce vrai ? Ou est-ce là simplement la version qu'ils donnent à leurs fidèles pour expliquer leurs pouvoirs ? D'ailleurs, les dieux existent-ils vraiment ? Les prêtres eux-mêmes comprennent-ils vraiment la nature de leurs pouvoirs ?

A l'opposé, certains philosophes audacieux prétendent que les dieux ne sont que des constructions de l'intellect. Les prêtres s'indignent et rétorquent que leurs propres miracles sont bien la preuve de l'existence de leur dieu. Ce à quoi ces mêmes philosophes répondent que la force magique des prêtres leur vient tout simplement de leur propre foi en l'au-delà, et non de l'au-delà lui-même. Dans cette hypothèse, ce serait la force de croyance du prêtre qui le rendrait capable de réaliser des sorts, la foi étant la force la plus puissante du monde : sans s'en rendre compte, le prêtre puiserait l'énergie en lui (ou, selon d'autres, dans « cet autre lui-même tapi au fond de lui, qui est sa part du divin »).

En se basant sur une idée similaire, certains sages vont même jusqu'à dire que les dieux existent effectivement (bien qu'ils soient intangibles), mais uniquement parce que les hommes croient en eux. Ils seraient alors une création de l'imagination collective, chargée de foi et dotée d'un réel pouvoir. Selon ces sages, les prêtres utilisent en réalité une énergie appelée *énergie votive*, c'est-à-dire l'énergie produite collectivement par la foi des fidèles de son culte.

Comme vous le voyez, il peut exister différents points de vue et explications sur les miracles cléricaux. Le MD pourrait mettre en scène ces différents points de vue à travers divers PNJ, ce qui fournira aux PJ d'intéressantes occasions de discussion. Lui-même pourra se faire sa propre idée de la véritable nature des *miracles*, trancher en quelque sorte la question, et bâtir là-dessus le panthéon de sa campagne. Cette vérité qu'il a construite, il pourra la fournir d'emblée à ses joueurs, ou au contraire les laisser la découvrir peu à peu. Une autre optique est de *ne pas trancher*, et de simplement soumettre aux PJ les opinions des différents personnages qu'ils rencontrent. Dans ce cas, il s'arrangera pour ne jamais fournir à ses PJ une preuve éclatante en faveur de l'une ou l'autre théorie... ainsi le mystère du divin reste entier ! La seule chose que le MD est obligé de faire, c'est d'informer le joueur de ce qui se passe exactement lorsqu'il prie son dieu : peut-être qu'il vit une expérience mystique, qu'il entrevoit la puissance du divin ; ou peut-être qu'il ne se passe tout simplement rien d'extraordinaire (mais les sorts sont tout de même reçus le lendemain !) : à vous de voir ! Notez bien que, même si le prêtre a une expérience mystique (et est donc persuadé de l'existence de son dieu), on peut toujours objecter qu'il s'agit tout simplement d'une illusion née de sa propre foi... ce qui vous permet de garder ouverte (au moins pour les

autres personnages) la question de l'existence des dieux, si vous le souhaitez.

Du sorcier au druide : Bien qu'ils utilisent la basse magie au lieu des miracles divins, les sorciers sont classés parmi les prêtres. C'est parce que, dans les sociétés primitives, ils tiennent souvent un rôle similaire à celui du prêtre : soigner, réconforter, protéger et tirer les auspices. Mais à la différence des prêtres « modernes », ils ne vénèrent généralement pas une divinité unique et ils ne prétendent servir personne : ils se voient plutôt comme des intermédiaires entre le monde des esprits (vaste constellation d'entités spirituelles mineures ou majeures) et le monde des vivants, des sortes de diplomates capable de repousser les entités nocives et d'obtenir l'aide des autres. Le sorcier ne se pense pas investi d'un pouvoir venu de l'autre monde : au contraire, c'est lui qui, par ses paroles, peut contrôler cet autre monde. Pour cette raison, il ne sert que les hommes de sa propre communauté ou, en ultime ressort, lui-même. Sa connaissance des rituels qui « parlent à l'autre monde » le rend puissant, mais son code de conduite ne dépend que de son propre jugement et de son expérience personnelle.



Si les sorciers antiques furent probablement les premiers à s'interroger sur les relations entre les hommes et le monde spirituel, les druides et les bardes sont certainement leurs héritiers : ces sages ne prétendent pas vénérer une entité particulière, mais honorent les divers esprits de la nature. Ils ne prétendent pas les contrôler, ou traiter avec eux, mais cherchent à comprendre leur mystère et à comprendre à travers eux les mystères du monde

spirituel et physique. Ils vont même plus loin : selon eux, la nature dans son ensemble serait dotée d'une conscience propre. Cette conscience, qui serait la somme de toutes les consciences qui la constituent (en ce compris les esprits de la nature), est en quelque sorte l'ultime divinité vénérée par les druides, la source ultime dont ils tirent leur pouvoir. Ils ne lui ont pas donné de nom, et ne la considèrent ni comme une entité bonne, ni comme une entité mauvaise. Elle est, tout simplement, nécessaire et nourricière. Il est impossible de lui parler directement, mais on peut l'entrevoir à travers la moindre de ses créatures.

A travers le druidisme s'opère ainsi un glissement, de l'animisme des sorciers à une véritable religion ou philosophie qui se base sur les mêmes fondements, mais tente une explication plus globale du monde spirituel : en un mot, qui ne se contente pas d'utiliser ce monde mais cherche à le comprendre. Alors que le sorcier, qui côtoie quotidiennement les esprits, les considère comme des entités sombres toutes banales, le druide y voit une magie qui inspire le respect, et le sentiment religieux s'empare de lui devant le monde mystérieux des entités spirituelles. Ainsi s'opère aussi le glissement de la basse magie vers de véritables miracles druidiques : le sorcier utilise sa propre énergie et sa propre volonté pour commander aux esprits ; le druide, lui, demande aux esprits (et à l'esprit de la nature en général) de lui accorder un peu de leur pouvoir et de leur énergie. Le canal qui permet ce transfert de force est la vénération, ou l'adoration, qui crée un pont entre l'âme du prêtre et les esprits qui l'inondent de leur pouvoir. C'est pourquoi le druide réalise des miracles infailibles.

Du druide au prêtre : Après les druides, qui vénèrent de multiples entités qui forment ensemble une entité unique et totale, apparaissent les prêtres, qui vénèrent une seule et puissante entité spirituelle. Aux yeux de ceux-ci, seuls compte leur dieu ; les autres esprits ne sont perçus que comme des créatures mineures, servants ou ennemis de l'être divin. Les druides jugent cette pensée réductrice ; mais elle parle souvent mieux aux foules que leur pensée complexe. Dans votre monde de campagne, il est probable que de telles religions dominent l'échiquier de la pensée ; cependant, les stades antérieurs (druides et sorciers) coexistent encore avec elles, à des degrés divers selon les régions.

On le voit, autour des mystères du spirituel, il y a matière à discuter, imaginer, et mettre en scène !

Sorts de quête : Le *recueil de magie*, un complément de AD&D seconde édition, proposait un intéressant système de sorts de quête. Si vous parvenez à vous procurer ce complément, il vaut la peine de mettre en œuvre ce système.

Un *sort de quête* est en quelque sorte un sort de prêtre du 8^o niveau de puissance. Le pouvoir qu'il recèle est énorme, bien supérieur à celui d'un sort de niveau 7. A la différence des autres sorts de prêtre, le sort de quête n'est jamais dû (il n'est pas compris

dans le nombre de sorts que vous pouvez lancer chaque jour, quel que soit votre niveau) : il n'est accordé que dans quelques circonstances très rares, à des personnages qui s'en sont montrés dignes, et lorsque les besoins du culte le nécessitent réellement. Un personnage n'aura que très rarement l'occasion de lancer un tel sort, peut-être même jamais. Le tableau 25 ne reprend donc pas les sorts de quête. Un sort de quête n'est généralement accordé qu'à des prêtres très puissants (à moins que le dieu n'ait personne d'autre sous la main), et ayant fait la preuve d'une foi infaillible.

Vous trouverez la liste des *sorts de quête* dans le *recueil de magie*.

Sorts choraux : Toujours dans le *recueil de magie*, on trouve un certain nombre de nouveaux sorts, qui ont en commun d'être des *sorts choraux*. Un sort choral ne peut être lancé *que par plusieurs prêtres en même temps*, qui effectuent simultanément la même incantation en unissant leurs forces. Ceci suppose que tous les prêtres soient de la même religion, et que tous aient « mémorisé » le même sort. Plus il y a de prêtres qui incantent le sort choral, plus l'effet en est généralement puissant. En revanche, un seul prêtre ne suffit pas déclencher le sort.

En alternative à ce système (ou si vous ne parvenez plus à trouver le *recueil de magie* sur le web), vous pouvez aussi décider que certains sorts, qui sont normalement des sorts individuels, *peuvent* être lancés de façon chorale. C'est-à-dire que, pendant que le prêtre incante le sort, si d'autres prêtres chantent avec lui, l'effet du sort s'en trouve augmenté (dégâts, zone d'effet, durée, etc) dans des proportions que vous aurez pris la peine de définir à l'avance. Dans ce système alternatif, les prêtres assistants *ne doivent pas* lancer eux-mêmes le sort en même temps, mais simplement accompagner l'incantateur de leur chant (et de toute la force de leur foi). C'est une idée intéressante, parce qu'elle montre toute la force collective du clergé. Les cultes dédiés à l'ordre ou à la loi sont les plus susceptibles de développer cette méthode. Si vous souhaitez appliquer ce système, prenez comme base par défaut que l'un des paramètres du sort (*zone d'effet* ou *durée* ou éventuellement *dégâts*) est augmenté de 10% par assistant du prêtre.



LES POUVOIRS DIVINS

En plus de leurs sorts, les personnages de la famille des prêtres reçoivent souvent un ou plusieurs *pouvoirs divins*. Les pouvoirs divins sont des capacités particulières (et surnaturelles) qui sont accordées à votre personnage par son dieu. La nature exacte de ces pouvoirs varie selon le culte choisi.

Obtenir un pouvoir divin : C'est le MD qui détermine quels sont les pouvoirs divins auxquels votre personnage à accès, au moment où il définit votre culte et fixe les caractéristiques de votre classe de prêtre. Il y a deux cas de figure possibles :

- **soit le pouvoir divin est compris dans les pouvoirs spéciaux de votre classe de prêtre :** tous les prêtres du même culte le possèdent automatiquement, sans devoir payer un supplément en Xp pour ce faire – le pouvoir fait pleinement partie de la description de votre classe.
- **soit il s'agit d'un pouvoir optionnel, qui s'obtient uniquement dans le cadre d'une voie de culte** (cfr. pages 196 et 255) que vous pouvez ou non choisir de suivre : dans ce cas, seuls les prêtres qui suivent cette voie obtiennent le pouvoir divin en question.

Si le pouvoir divin est compris dans les pouvoirs spéciaux de votre classe de prêtre, il se peut qu'il vous soit octroyé dès le début de votre carrière (niveau 1). Toutefois, certains pouvoirs spéciaux ne vous sont accordés que lorsque vous avez atteint un certain niveau dans votre classe de personnage. Votre classe comprend peut-être plusieurs pouvoirs divins, certains s'obtenant dès le premier niveau, d'autres n'apparaissant qu'une fois que vous avez atteint un niveau plus élevé.

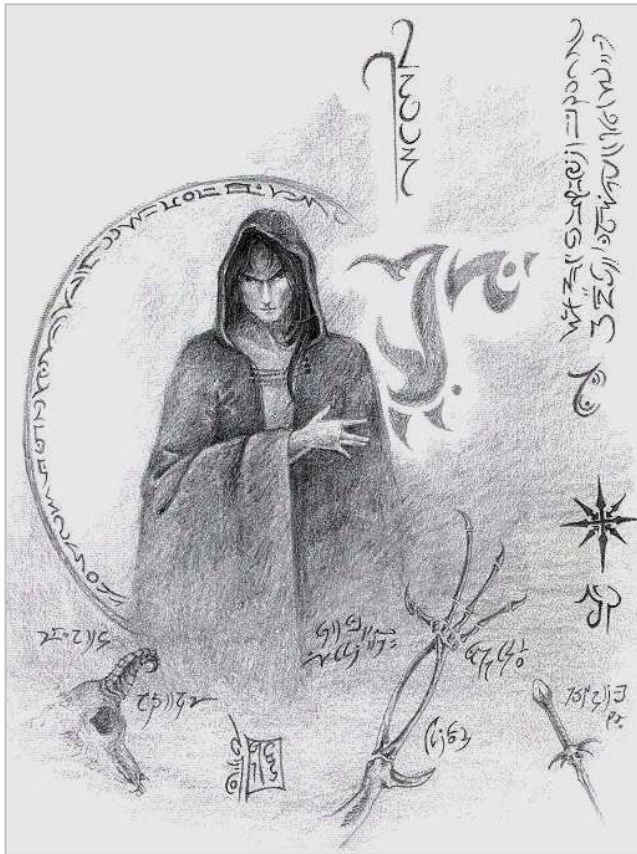
De même, si un pouvoir divin relève d'une voie, il se peut que vous l'obteniez dès que vous ouvrez la voie (degré 1), ou bien seulement une fois que vous avez atteint un degré élevé dans cette voie.

Druides : Notez que les druides ne reçoivent aucun *pouvoir divin* dans le cadre de leur classe. En revanche, ils peuvent suivre plusieurs *voies* au cours de leur carrière, et ces voies leur permettent d'acquérir différents types de pouvoirs spéciaux. Parmi les voies accessibles au druide, on trouve la *voie des formes*, qui permet au personnage de prendre une forme animale (il s'agit d'un vieux classique de D&D), mais aussi d'autres voies qui constituent des alternatives à ce pouvoir. Si vous jouez un druide, vous disposerez probablement d'une plus grande souplesse que les autres personnages dans le choix de vos capacités spéciales...

Repousser les morts vivants (vade retro) : C'est le pouvoir « classique » des prêtres qui vénèrent un dieu unique. Dans votre monde de campagne, il est probable que certains religions (probablement les grands cultes de dieux présentés comme bons) offrent ce pouvoir à leurs prêtres. Vous pouvez utiliser ce pouvoir soit dans sa version AD&D 2^e édition, soit dans sa version D&D 3^e édition : à vous de voir. Dans tous les cas, reportez-vous au manuel de votre choix : D&D Alternatif n'a pas tranché sur ce sujet.

Autres pouvoirs divins : les autres pouvoirs divins doivent être définis par le MD en fonction de la religion.

2. LA MAGIE RUNIQUE



Les magiciens maîtrisent l'art surnaturel le plus puissant et le plus polyvalent qui soit : l'art des *runes*, le langage universel des forces et des énergies.

Les runes de la *haute magie*, assemblées en des phrases appelées *formules* et prononcées à voix haute, sont capables de canaliser des énergies extérieures au mage, et de les façonner en de puissants sortilèges. Les sages spéculent depuis des siècles sur le fabuleux pouvoir que recèlent ces simples caractères d'écriture (et les syllabes qui leur sont associées) : certains disent qu'ils constituent le langage universel compris et parlé par l'univers ; d'autre qu'ils se sont simplement chargés de puissance symbolique au fil des siècles, parce que les hommes croient en eux. Ce qui est certain, c'est que l'origine des runes magiques se perd dans la nuit des temps, et que leur pouvoir est toujours bien réel.



Le langage runique : L'alphabet runique est constitué d'un très grand nombre de runes (des caractères d'écriture) chargées de puissance symbolique. A chaque rune correspond un son, de la même manière que dans toute autre écriture, si bien que l'on peut parler d'un *langage runique*. Il est donc possible de former dans cette langue des phrases qui

ont du sens, et même (théoriquement du moins) d'y tenir une conversation. Il arrive d'ailleurs que les mages inscrivent en divers endroits (sur un linteau de porte, sur une plaque de fer, etc.) des phrases runiques sans aucun pouvoir, mais qui contiennent un message compréhensible par d'autres magiciens (et par nul autre qu'un magicien). De plus, chaque rune symbolise une force, un élément, ou un concept : le feu, la lune, le repli sur soi, l'influence mentale, etc. C'est un système d'une grande complexité. Au fil de leur carrière, les mages apprennent à connaître ces différentes runes, le son qui les accompagne, et leur valeur symbolique. Il en existe tant, qu'aucun mage vivant ne peut prétendre les connaître toutes.

Les formules runiques : Les mages assemblent les runes magiques en des phrases composées selon des règles grammaticales très rigoureuses, appelées *formules runiques* ou tout simplement *sortilèges*. Lorsque ces formules sont prononcées à voix haute, accompagnées des gestes appropriées, elles libèrent l'énergie des sorts de mages. Les magiciens les notent dans leur *livre de sort* pour les garder sous la main.

Chaque formule est composée de sa propre suite de runes, et ne peut servir qu'à lancer un seul type de sortilège. Par exemple, il existe une formule donnée pour le sort de *boule de feu*, et une autre pour le sort de *charme*.

Pondérer une formule runique : Pour qu'une formule magique soit capable de déclencher un sort, il faut qu'elle soit correctement *pondérée*, c'est-à-dire composée dans le respect de règles grammaticales complexes, propres à la magie runique. Pour comprendre ce concept, il faut d'abord savoir que chaque rune est dotée d'une certaine charge d'énergie symbolique. Cette charge peut être positive, négative, ou encore classée selon différents concepts et dualités (*réalité ou irréalité, jour et nuit, feu ou air ou terre ou eau*, etc.). Pour qu'une formule soit pondérée, il faut que les charges des différentes runes qui la constituent s'équilibrent sur ces différents axes de dualité, et que leur valeur totale soit nulle au bout du compte. Cet exercice ressemble à la pondération d'une équation chimique. Il explique pourquoi la magie runique est avant tout un exercice d'intelligence et d'érudition. Notez qu'il peut exister différentes manières valides de *pondérer* une même formule, tout comme, dans la vie réelle, vous pouvez exprimer une même idée de différentes manières.

Cela dit, les mages se transmettent depuis des temps immémoriaux des formules toutes faites (déjà *pondérées* et prêtes à l'emploi), correspondant aux sortilèges les plus répandus. La plupart du temps, vous n'aurez pas à pondérer vous-même les formules magiques, mais tout simplement à les recopier telles quelles dans votre livre de sort.

Une phrase magique qui n'est pas correctement pondérée n'est pas une *formule*. Elle ne recèle aucun pouvoir et ne peut pas servir à lancer un sort. En revanche, elle peut tout de même avoir un sens et servir à véhiculer une information (que vous pourrez lire uniquement si vous connaissez les runes).

Pour donner une métaphore concrète, imaginez qu'une simple phrase runique sans pouvoir (*phrase libre*) est écrite en *prose* dans la langue magique, alors qu'une formule est écrite en *vers*. C'est sans doute la meilleure façon d'exprimer la différence entre une formule pondérée et une phrase libre.

Niveau de sorts : Les formules runiques (et les sortilèges qu'elles sont capables de déclencher) sont classées en neuf niveaux de puissance, appelés *niveaux de sorts*. Au début de votre carrière, vous ne serez capable de lancer que des sorts du premier niveau de puissance. Au fur et à mesure que vous progresserez en niveau, vous deviendrez capable de lancer des sorts de niveau 2, puis des sorts des niveaux supérieurs. Reportez-vous au tableau 25 ou 26 (selon votre classe) pour en savoir plus.

Mémoriser une formule : Il ne suffit pas, pour lancer un sort, de prononcer une formule runique à voix haute et d'effectuer les gestes voulus : il faut encore que les runes de cette formule se soient d'abord chargés d'énergie. L'accumulateur qui permet aux runes de se charger d'énergie est tout simplement l'esprit du mage.

Le soir, avant de dormir, le mage *mémorise* (place dans son esprit) les diverses formules qu'il compte utiliser le lendemain, en les étudiant dans son livre de sorts. Au cours du sommeil, ces formules vont se charger d'énergie. C'est seulement au terme d'une bonne nuit de repos qu'elles seront prêtes à être utilisées, c'est-à-dire relâchées hors de l'esprit du mage.

Chaque mage n'est capable de garder en mémoire qu'un certain nombre de formules à la fois. Ce nombre est fonction de son niveau de magicien (cfr. tableau 27, à la page suivante). Plus un mage est puissant, plus grand est le nombre de formules qu'il est capable de placer dans sa mémoire, et donc plus grand le nombre de sorts qu'il pourra lancer le jour suivant. De plus, les mages les moins puissants ne peuvent mémoriser que des formules du *premier niveau de sort*, alors que des mages plus expérimentés peuvent mémoriser l'une ou l'autre formule des niveaux supérieurs. Seuls les mages les plus puissants sont capables de mémoriser l'un ou l'autre sort du *neuvième niveau*.

Par conséquent, un mage doit toujours choisir à l'avance les sortilèges qu'il compte lancer le lendemain. Chaque soir, choisissez un certain nombre de sortilèges de chacun des niveaux de sort qui vous sont accessibles, dans les limites de vos possibilités actuelles (cfr. tableau 27), et cochez-les sur votre feuille de personnage.

Pour que les formules magiques que vous avez mémorisées se chargent de l'énergie nécessaire, vous devez dormir au moins un certain nombre d'heures. Si vous ne bénéficiez pas d'assez d'heures de sommeil, elles ne seront pas effectives, et vous ne pourrez pas lancer ces sorts le lendemain. Le nombre minimal d'heures que vous devez dormir est fonction de la puissance des sorts que vous souhaitez mémoriser (niveau de sort). Il est donné dans le tableau ci-dessous :

Heures de sommeil/niveau des sorts mémorisés

Niv 1-2	4 heures
Niv 3-4	6 heures
Niv 5-6	8 heures
Niv 7-8	10 heures
Niv 9	12 heures

Par exemple, imaginons qu'un mage moyennement puissant s'endorme après avoir mémorisé un certain nombre de sorts de niveau 1 et 2, et un sort de niveau 3. Après cinq heures de sommeil, il est réveillé par une attaque inattendue. Comme il n'a pas dormi six heures, son sort de niveau 3 n'est pas prêt (au contraire, les runes s'effacent de sa mémoire lorsqu'il est brutalement réveillé). Par contre, puisqu'il a pu dormir au moins quatre heures, ses sorts de niveau 1 et 2 sont prêts à être lancés.

Pour mémoriser une formule runique, vous devez impérativement l'avoir sous les yeux, écrite dans votre livre de sorts. Si vous n'avez pas votre livre de sort sous les yeux, ou au moins un parchemin sur lequel est inscrit votre sortilège, vous ne pourrez mémoriser aucune formule.

Une formule qui n'est pas lancée au cours de la journée demeure prête dans votre esprit. Vous pourrez toujours la lancer le lendemain ou le surlendemain, ou même des semaines après si vous le souhaitez. Cependant, elle est comptée dans le nombre maximal de sorts que vous pouvez mémoriser. Par exemple, Mujen, mage de niveau 2, peut mémoriser chaque jour 2 sorts de niveau 1. Le mardi soir, il mémorise *charme* et *sommeil*. Au cours de la journée du mercredi, il lance son sort de *sommeil* mais pas son sort de *charme* : ce dernier reste donc dans sa mémoire. Le mercredi soir, Mujen a le choix entre : mémoriser un seul sort de niveau 1 (l'autre étant le sort de charme, déjà dans sa mémoire), ou effacer de son esprit le sort de charme, et pouvoir ainsi mémoriser deux nouveaux sorts de niveau 1.

Si vous le souhaitez, vous pouvez mémoriser deux fois le même sort, ou même trois fois si vous le souhaitez. Cependant, chaque mémorisation est comptée dans le nombre de sorts maximal que vous pouvez garder en mémoire...

Vous ne pouvez mémoriser des sorts qu'une seule fois par 24h. Il est donc inutile d'aller vous coucher à tout bout de champ pour refaire votre stock de sortilèges...

TABLEAU 27 : NIVEAU DE MAÎTRISE POUR LES MAGES

Les **magiciens** se reportent au tableau ci-dessous pour connaître le nombre de sorts qu'ils peuvent mémoriser et lancer chaque jour. Leur niveau de maîtrise (col. 1) est tout simplement égal à leur niveau dans leur classe de personnage.

Niveau de maîtrise du personnage	Sorts de niveau 1	Sorts de niveau 2	Sorts de niveau 3	Sorts de niveau 4	Sorts de niveau 5	Sorts de niveau 6	Sorts de niveau 7	Sorts de niveau 8	Sorts de niveau 9
1	1	-	-	-	-	-			-
2	2	-	-	-	-	-			-
3	2	1	-	-	-	-			-
4	3	2	-	-	-	-			-
5	4	2	1	-	-	-			-
6	4	2	2	-	-	-			-
7	4	3	2	1	-	-			-
8	4	3	3	2	-	-			-
9	4	3	3	2	1	-			-
10	4	4	3	2	2	-			-
11	4	4	4	3	3	-			-
12	4	4	4	4	4	1			-
13	5	5	5	4	4	2			-
14	5	5	5	4	4	2	1		
15	5	5	5	5	5	2	1		
16	5	5	5	5	5	3	2	1	
17	5	5	5	5	5	3	3	2	
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2

TABLEAU 28 : NIVEAU DE MAÎTRISE POUR LES COMPPOSÉS MAGES

- Les **compagnons-mages**, les **courtisanes-mages** et les **bateleurs-mages** se rapportent au tableau ci-dessous. Leur niveau de maîtrise est simplement égal à leur niveau dans leur classe de personnage

Niveau de maîtrise du personnage	Sorts de niveau 1	Sorts de niveau 2	Sorts de niveau 3	Sorts de niveau 4	Sorts de niveau 5
1	0*	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-
3	2	-	-	-	-
4	3	0*	-	-	-
5	3	1	-	-	-
6	3	2	-	-	-
7	3	3	-	-	-
8	3	3	1	-	-
9	3	3	2	-	-
10	3	3	3	-	-
11	3	3	3	1	-
12	3	3	3	2	-
13	3	3	3	3	-
14	4	3	3	3	1
15	4	3	3	3	2
16	4	4	3	3	3
17	4	4	4	3	3
18	5	4	4	3	3
19	5	5	4	4	3
20	5	5	5	4	3

*si le mage est doté d'une intelligence exceptionnelle, il peut déjà lancer un ou plusieurs sorts de ce niveau : celui ou ceux qu'il reçoit en bonus.

Intelligence et sorts de mage en bonus : Si vous êtes un mage doté d'une haute intelligence, vous pourrez garder en mémoire plus de sorts à la fois qu'un autre mage, du même niveau mais doté d'une intelligence plus faible. Par conséquent, vous pourrez lancer davantage de sorts chaque jour.

Le tableau 3 : *intelligence et sorts en bonus*, à la page 19, donne le nombre de sorts supplémentaires que vous pouvez mémoriser chaque jour. Ajoutez ces sorts au nombre indiqué par le tableau 27 pour des personnages de votre niveau.

Si vous êtes un *composé mage* (cfr. ci-dessous), vous bénéficiez également de ces sorts en bonus, mais avec une limite de un sort en bonus au maximum pour chaque niveau de sort, quelque soit votre intelligence. Par exemple, Aïcha, la bateleuse-mage, est dotée d'une intelligence de 16, qui devrait normalement lui valoir deux sorts de niveau 1 en bonus si sa classe était magicien. Mais puisqu'elle est une composée-mage et non une magicienne, elle ne bénéficie que d'un seul sort de niveau 1 en bonus.

Lancer le sortilège : Vous ne pouvez lancer que des sortilèges que vous avez placé la veille dans votre esprit (ceux que vous avez coché sur votre feuille de personnage). Pour lancer un sort, vous devez effectuer un certain nombre de gestes (*composantes somatiques*), prononcer la formule runique à voix haute (*composantes verbales*), le tout en restant concentré. Ceci prend un certain temps, qui varie selon le sortilège : c'est le *temps d'incantation*. Il varie entre un segment et plusieurs rounds. Si vous êtes dérangés durant le temps d'incantation, le sort échouera probablement. Certains sorts réclament aussi l'usage de petits objets matériels ou de petites quantités de certaines matières pour fonctionner (*composantes matérielles*).

Lorsque vous lancez un sortilège, il *s'efface* aussitôt de votre mémoire (décochez-le sur votre feuille de personnage), et vous ne pourrez pas le lancer une seconde fois tant que vous ne l'avez pas mémorisé à nouveau (à moins de l'avoir mémorisé deux fois le soir précédent).

Composés-mages : Certaines classes de personnages ont appris à utiliser un peu de magie runique, mais n'en font pas leur spécialité : les *compagnons-mages*, les *courtisanes-mages* ou encore les *bateleurs-mages*. Ces classes sont désignées ensemble sous le nom de *composés-mages*. Un personnage membre de l'une de ces classes est capable de lire les runes, de pondérer une formule, de mémoriser et de lancer des sorts de mages ; mais il est moins bon dans cet art qu'un véritable magicien. Le tableau 28 donne le nombre de sorts qu'il est capable de mémoriser et de lancer chaque jour, en fonction de son niveau.



Les écoles de magie : Les sortilèges de la *haute magie* sont regroupés en 8 catégories appelées *écoles de magie*. Chaque école de magie rassemble des sortilèges qui ont en commun une certaine manière d'agir et de modifier la réalité, une certaine façon de s'y prendre. Les 8 écoles de magie sont les suivantes :

Divination : tout sortilège qui vous permet d'obtenir des informations par des moyens magiques. Exemple : *détection de la magie, détection du mal*.

Evocation : Tout sortilège qui appelle et rassemble des énergies, et les concentre pour former des sortilèges souvent dévastateurs : *boule de feu, foudre*, etc.

Altération : tout sortilège capable de modifier les propriétés ou la forme d'un objet ou d'une créature : *métamorphose, inversion de la gravité, vol*, etc.

Enchantement/charme : tout sortilège capable d'influencer et de modifier le comportement d'une créature : *charme personnes, suggestion, charme monstres...* tout sortilège capable d'enchanter un objet.

Illusion/fantasme : tout sortilège capable de modifier la perception que les créatures visées ont de la réalité : *force fantasmagique, rumeur illusoire, forêt hallucinatoire, voile...* Tout sortilège capable de faire surgir un fantasme de l'esprit d'une créature, et de lui faire croire qu'il est réel.

Nécromancie : tout sortilège manipulant les énergies de la vie et de la mort.

Conjuration : tout sortilège qui appelle à vous et fait apparaître devant vous des objets ou des créatures venues d'ailleurs : *conjuration d'un élémentaire, seuil...*

Abjuration : tout sortilège capable de tenir à distance ou de repousser une créature, ou de la renvoyer dans son plan d'origine. Tout sortilège capable de vous protéger de certaines formes d'attaque.

Runes générales et runes spécifiques : Le système runique comprend un certain nombre de runes *générales*, c'est-à-dire une sorte de vocabulaire élémentaire, que tout mage maîtrise à la perfection. En plus de ces runes *générales*, chaque école de magie fait appel à ses propres runes particulières, qui constituent une sorte de *vocabulaire technique* propre à elle. Par exemple, l'école d'*évocation* utilise des runes symbolisant le feu, la glace, l'eau, la foudre, etc., tandis que l'école d'*enchantement/charme* utilise (notamment) des runes symbolisant diverses émotions et concepts.

Pour pouvoir lancer un sort appartenant à une école de magie donnée, vous devez obligatoirement connaître les runes particulières utilisées par cette école. Dans le système de jeu par défaut, tout mage de niveau 1 ou plus maîtrise le vocabulaire spécifique de chacune des huit écoles de magie. En revanche, si vous utilisez le système des *compétences thaumaturgiques*, il est possible que votre personnage ne maîtrise que certaines écoles de magie, et soit incapable de lancer un sortilège appartenant aux autres (en contrepartie, il bénéficiera d'autres avantages).

Sorts de départ : au début de votre carrière, vous possédez dans votre livre de sorts 1d4+2 incantations, qui vous ont été offertes par votre maître de magie (il vous a permis de les recopier à partir de son propre livre de sort). Si vous utilisez les *compétences thaumaturgiques*, ces incantations appartiennent obligatoirement à des écoles de magie que vous maîtrisez. Ce sont actuellement les seuls sorts que vous puissiez mémoriser et lancer; pour augmenter votre répertoire de sorts, il vous faudra découvrir de nouvelles formules au cours du jeu (cfr. règles ci-dessous) et les recopier dans votre grimoire.



RECOPIER ET APPRENDRE DE NOUVEAUX SORTILÈGES

Ci-dessous, vous trouverez les explications et les règles pour découvrir de nouvelles formules de sortilège, les recopier dans votre grimoire et vérifier qu'elles sont correctes ; bref, pour augmenter votre répertoire de sorts... rappelons que vous ne pouvez mémoriser et lancer que des sorts qui figurent dans votre grimoire ! Il est donc important de savoir quels sorts vous possédez au départ, et comment en acquérir de nouveaux.

Les règles ci-dessous fournissent un cadre de jeu assez détaillé, destiné à permettre aux joueurs qui souhaitent s'immerger complètement dans leur rôle de mage un contexte précis, et à leur permettre de jouer en détail leur travaux de recherche. Si vous le souhaitez, vous pouvez passer outre et vous contenter d'appliquer des règles plus simples : un sort découvert peut être aussitôt recopié et mémorisé.

Apprendre un nouveau sortilège : Depuis des siècles, les mages qui vous ont précédé ont mis au point diverses formules runiques puissantes, et ont définis les gestes et composantes qui doivent les accompagner. Ce vaste répertoire de sorts est disséminé sur le monde, dans les grimoires de divers magiciens qui les préservent jalousement : ils sont la source de leur pouvoir.

Il existe des dizaines et des dizaines de formules utiles : vous devrez les découvrir peu à peu au cours du jeu, soit en rencontrant d'autres magiciens qui vous feront confiance, et vous laisseront les recopier à partir de leur grimoire pour vous aider à progresser dans votre carrière; soit en les découvrant vous-même dans d'antiques bibliothèques ou coffres à trésor. Si vous êtes avides de découvertes et de puissance, vous serez peut-être même tentés de voler ces formules dans le grimoire de quelque mage trompé par vous, mais c'est un exercice dangereux, parce que de tels grimoires sont souvent protégés par de puissants sortilèges.

Seul un mage (ou un composé- mage, ou à la rigueur un personnage qui suit la *voie des runes*) est capable de retranscrire un sort : en effet, la formule elle-même, ainsi que les indications d'usage qui l'accompagnent (notes sur les composantes et les gestes à accomplir) sont truffés d'abréviations qui sont occultes pour tout autre qu'un adepte de l'art runique. Un non-mage qui se risque à un tel exercice de transcription a toutes les chances de se tromper dans ces abréviations, et d'obtenir ainsi une formule truffée d'erreurs et inutilisable.

À première vue, recopier un sortilège ne pose pas beaucoup de problèmes : il vous suffit de transcrire la suite de runes correctement dans votre propre grimoire, à partir du modèle, et de noter quelque part les indications d'usage. Cependant, vous devez tenir compte de plusieurs types de difficultés :

- **Recopier un sort a un coût :** Pour qu'un sort puisse être mémorisé et que ses runes puissent se fixer dans votre esprit, il doit être écrit sur un support de qualité. Ceci signifie que le parchemin utilisé doit être de qualité supérieure (du *vélín* ou un autre type de parchemin précieux), et que les runes doivent être tracées au moyen d'encre spéciales et précieuses, dont tout mage connaît la composition. Ces fournitures peuvent se révéler relativement coûteuses. Pour cette raison, recopier une formule coûte environ 25 pièces d'or par niveau du sort recopié. Notez que, si vous êtes dépourvu des fournitures nécessaires, rien ne vous empêche de recopier provisoirement un sort sur un support de moindre qualité : dans ce cas, vous possédez au moins la formule dans vos notes, mais vous êtes incapables de la mémoriser (et donc de lancer le sortilège) à partir d'un tel support. Vous ne pourrez utiliser ce sort que lorsque vous l'aurez recopié sur un matériau approprié et avec les encres appropriées. Agissez

ainsi en désespoir de cause, pour ne pas perdre une occasion intéressante...

- **Une formule peut être mal pondérée :** Lorsque vous recopiez un sortilège à partir du grimoire de votre propre maître, ou à partir de celui d'une autre sommité dans l'art runique, vous êtes pratiquement certain que l'auteur a bien fait son travail : la formule est correctement pondérée, et le sort fonctionnera parfaitement. Mais il arrivera parfois que vous recopiez un sortilège à partir d'un grimoire ou d'un parchemin que vous avez découvert tout seul, sans rien savoir du mage qui l'y a transcrit. Pouvez-vous faire confiance à l'auteur ? A-t-il correctement pondéré la formule ? Si ce n'est pas le cas, vous risquez de connaître certains problèmes lorsque vous mémoriserez le sort (cfr. : *mémoriser une formule mal pondérée*, ci-dessous). Autant éviter une surprise désagréable en vérifiant vous-même que la pondération de la formule est correcte (ceci s'effectue en lançant un test de pondération, cfr. ci-dessous).
- **Une formule peut être difficile à déchiffrer :** lorsqu'un mage vous permet de recopier une formule depuis son propre grimoire, il peut vous aider à déchiffrer son écriture et même vérifier lui-même que vous avez recopié le sort correctement. Vous courez donc peu de risques d'erreur ou d'incompréhension. Mais lorsque vous recopiez une formule depuis un ancien grimoire ou un parchemin égaré, l'auteur ne peut pas vous aider à le relire ! Alors commencent les complications : il est possible que le style de l'écriture soit très ancien, et donc plus difficile à déchiffrer; peut-être les abréviations utilisées pour réduire la longueur du texte ne sont-elles plus en usage actuellement (comment comprendre ce qu'elles veulent dire sans se tromper?) ; ou peut-être que, tout simplement, l'auteur du parchemin a une écriture de cochon ! Pour toutes ces raisons, il est utile qu'un mage soit familier avec les styles d'écritures et les abréviations anciennes, et qu'il soit habile à déchiffrer un vieux texte. Ces capacités sont reflétées par la compétence *scriptorium*. Dans le cas où un parchemin peu aisé à déchiffrer vous tombe dans les mains, le MD sera en droit de vous réclamer un test en *scriptorium* pour le lire et le recopier correctement. En cas d'échec, certains passages de la formule ou des indications qui l'accompagnent seront mal comprises par vous, et il vous sera impossible d'utiliser le sort. Une formule mal recopiée est généralement mal pondérée; par conséquent, il est possible de vérifier que vous avez bien fait votre travail de copiste en vérifiant la pondération de la formule (cfr. jet de *pondération*, ci-dessous).

Mémoriser une formule mal pondérée : Un mage qui mémorise (qui fixe dans son esprit) une formule mal pondérée s'expose à de gros problèmes. En effet, une formule mal pondérée est en déséquilibre (les

charges de ses différentes runes ne s'annulent pas), et ce déséquilibre risque de se propager aux autres sorts placés dans votre esprit. Lorsque vous faites l'erreur de mémoriser un sort mal pondéré, le MD tirera secrètement un D6. S'il obtient un 1, vous perdrez tous les sorts qui sont actuellement dans votre esprit (vous n'avez plus aucun sortilège en mémoire, et vous ne pourrez donc plus en lancer tant que vous n'en aurez pas mémorisé de nouveaux). S'il obtient un 2 ou un 3, vous perdez simplement tous les sorts du même niveau que le sortilège mal pondéré. Enfin, s'il obtient un 4, un 5 ou un 6, vous ne perdez aucun sort, mais le sortilège mal pondéré échouera de toute façon au moment où vous le lancez.



Le score de pondération : Tout mage (ou composé-mage) dispose d'un score de *pondération*, qui reflète sa connaissance de la grammaire runique, et sa capacité à vérifier l'équilibre d'une formule. Ce score dépend de votre classe et de votre niveau ; il est indiqué dans le tableau 29 (mages) ou 30 (composé-mage), ci-contre. Reportez-vous à cet endroit, regardez le score qui correspond à votre niveau actuel, et ajoutez-y votre bonus standard d'intelligence pour connaître votre score total en *pondération*. Notez ce score total sur votre feuille de personnage.

Dans certaines circonstances, liées à l'exercice de la magie, vous serez amené à effectuer un *test de pondération* (D20 + score de pondération). Ces circonstances sont décrites ci-dessous.

Le score de compréhension des runes : Tout mage et composé-mage dispose d'un score de *compréhension des runes*, qui reflète sa compréhension profonde des formules runiques et des mécanismes magiques. Ce score dépend de votre

classe et de votre niveau ; il est également indiqué dans les tableaux 29 (mages) ou 30 (composé-mage) ci-contre. Reportez-vous à cet endroit, regardez le score qui correspond à votre niveau actuel, et ajoutez-y votre bonus standard d'intelligence pour connaître votre score total en *compréhension des runes*. Notez ce score sur votre feuille de personnage. Le score de *compréhension des runes* est utilisé dans des tests visant à déterminer si le mage comprend une formule ou une phrase runique, et lorsqu'il cherche à créer une nouvelle formule. Ces circonstances sont décrites ci-dessous.

Vérifier la pondération d'un sort : Lorsque vous découvrez une nouvelle formule de sortilège, et que vous ne faites pas entièrement confiance à son auteur, mieux vaut vérifier qu'elle est correctement pondérée avant de la mémoriser. Ceci prend une demi-heure par niveau du sort, et s'effectue en lançant un *test de pondération* contre une DC égale à $10 + 2 \times$ le niveau du sort. Un test réussi vous permet soit de constater que la formule est bien pondérée, soit (dans le cas contraire) d'en rectifier la pondération pour la rendre exacte (dans ce cas, vous pouvez désormais mémoriser le sort sans danger). Si le test est raté, vous ne parvenez pas à savoir si la formule est bien pondérée. Si le test est raté de plus de 4 points, vous corrigez la formule, mais de façon erronée : même si elle était à l'origine bien pondérée, elle ne l'est plus après votre intervention. Vous pouvez aussi lancer un test de pondération pour vérifier qu'un sort que vous venez de recopier (à partir d'un ancien parchemin ou grimoire) a été correctement retranscrit par vous : si la pondération est correcte, il est probable que vous ayez bien fait votre travail. Dans le cas contraire, c'est soit que vous avez commis une erreur de transcription, soit que la formule contient une erreur dès le départ. Vous ne pouvez pas vérifier la pondération d'un sort d'un niveau que vous êtes encore incapable de lancer, ni celle d'un sort d'une école de magie que vous ne maîtrisez pas.

Restituer la pondération d'un sort : Il arrive que vous ayez dans les mains une formule incomplète ou lacunaire. Par exemple, imaginez que vous venez tout juste de mettre la main sur un ancien grimoire rongé par les rats : ce livre contient d'inestimables trésors de l'art magique, mais malheureusement les pages qui vous intéressent sont partiellement déchiquetées : il manque ici et là l'une ou l'autre rune, devenue illisible. Ou bien, vous cherchez à déchiffrer une antique incantation dans un vieux parchemin, mais vous échouez à votre test de *scriptorium* et vous ne parvenez pas à lire certaines des runes. Comment faire pour deviner quelles sont les runes manquantes à la formule ? Est-ce possible ? Oui, parfois : si la formule n'est pas totalement défigurée, il est possible de retrouver les runes manquantes en les déduisant d'après les règles de la pondération. Par exemple, vous savez qu'au début de l'incantation figure la rune de la lune ; vous pouvez donc en déduire que, pour obtenir une formule

TABLEAU 29 :
SCORES DE PONDÉRATION ET DE
COMPRÉHENSION DES RUNES
(MAGES)

Niveau de mage	Pondération*	Compréhension des runes*
1	1	3
2	2	3
3	3	4
4	4	4
5	5	5
6	6	5
7	7	6
8	8	6
9	9	7
10	10	7
11	11	8
12	12	8
13	13	9
14	14	9
15	15	10
16	16	10
17	17	11
18	18	11
19	19	12
20	20	12

*ajoutez à ce score votre bonus standard d'intelligence



TABLEAU 30 :
SCORES DE PONDÉRATION ET DE
COMPRÉHENSION DES RUNES
(COMPOSÉS - MAGES)

Niveau de mage	Pondération*	Compréhension des runes*
1	0	1
2	0	1
3	1	1
4	1	2
5	2	2
6	2	2
7	3	3
8	3	3
9	4	3
10	4	4
11	5	4
12	5	4
13	6	5
14	6	5
15	7	5
16	7	6
17	8	6
18	8	6
19	9	7
20	9	7

*ajoutez à ce score votre bonus standard d'intelligence

équilibrée, la rune du soleil devrait faire contrepoids un peu plus loin : c'est probablement la rune que vous n'arrivez pas à lire à la troisième ligne. Dans ces circonstances frustrantes, le MD peut donc vous autoriser à lancer un test de *pondération* contre une DC égale à $16 + 2 \times$ le niveau du sort. Si vous réussissez, vous restituez correctement la formule et vous pouvez à présent l'utiliser. Ce type de circonstances et de défis peuvent être très intéressants à mettre en scène au cours du jeu, car ils permettent au mage de ressentir tout le caractère savant de leur art, et de déployer des astuces d'érudits... le mage se transforme alors en un véritable historien ou archéologue.

Comprendre le sortilège : s'il le souhaite, le MD peut également demander au mage de lancer un test de *compréhension des runes* (contre une DC de $10 +$ le niveau du sort) lorsqu'il découvre un nouveau sortilège, pour vérifier qu'il connaît toutes les runes qui le composent, comprend sa logique et parvient à l'utiliser. Ce test doit être effectué même si vous recopiez le sortilège depuis le grimoire d'un autre mage et que celui-ci vous assiste dans sa compréhension (bien que, dans ce cas, vous puissiez obtenir un bonus, à la discrétion du MD). En cas d'échec, le mage ne parviendra pas à mémoriser et utiliser ce sort particulier, du moins pas tant qu'il n'a pas progressé d'un niveau au moins (à ce moment, le personnage a droit à une nouvelle chance, donc un nouveau test de *compréhension des runes*). Ceci rend compte de la difficulté qu'il y a à comprendre la formule runique, ses indications d'usage, et la façon dont les runes qui la composent interagissent entre elles : une formule mal comprise ne peut pas se fixer dans votre mémoire. Vous ne pouvez pas tenter de comprendre un sort qui appartient à une école de magie que vous ne maîtrisez pas.

Créer un nouveau sort : Tôt ou tard, un mage est désireux de créer lui-même ses propres formules runiques, qu'il pourra garder pour son usage propre, et éventuellement transmettre au patrimoine d'autres mages et, à travers eux, à la postérité (ce qui fera sa célébrité). C'est cette attitude de chercheur, dans le chef de nombreux mages pleins d'initiative et d'idées, qui a permis à l'art magique de s'enrichir au fil des siècles de nombreuses formules.

Une nouvelle formule peut soit être une idée totalement nouvelle (un nouveau sortilège qui produit des effets qui n'ont encore jamais été vus ailleurs), soit une amélioration d'une formule existante. Il arrive aussi qu'un mage recherche désespérément pendant plusieurs années une formule existante, dont il a entendu parler : las de la chercher en vain dans les vieux parchemins, il décide un beau jour de la recréer entièrement de lui-même.

La création d'une nouvelle formule magique peut être découpée en trois étapes. Le contenu exact de ces étapes peut varier selon le sortilège recherché (et selon l'imagination du MD), mais le découpage en trois temps est toujours conservé.

1. **Recherches générales sur la nature des éléments magiques :** Le mage doit d'abord comprendre la nature exacte des éléments et des forces qu'il souhaite affecter par son sortilège. Ceci suppose une étude assez longue et assez complexe : c'est la phase la plus ardue de la recherche. Au cours de ses travaux, le mage devra faire appel à diverses compétences, selon le type de sort recherché. Par exemple, s'il souhaite produire un sortilège qui transmute un élément en un autre, il devra au préalable effectuer des recherches alchimiques (le MD lui demandera d'effectuer un ou plusieurs tests en *alchimie*). S'il souhaite améliorer le sort de *mur de feu*, il devra effectuer des recherches en *connaissance des éléments*. Un sort d'enchantement pourra réclamer un test en *empathie*, alors que des compétences comme *astrologie* et *connaissance de la magie* pourront intervenir dans une grande variété de recherches. Si le mage manque de compétence dans un domaine précis de sa recherche, il peut se faire aider par un spécialiste, qui effectuera à sa place le test de compétence. Si un test de compétence échoue, le MD peut autoriser le mage (ou ses spécialistes) à en lancer un nouveau une fois qu'il a obtenu un complément d'informations dans le jeu.

Si le mage souhaite simplement améliorer un sort existant, la démarche de recherche est la même. Si une amélioration est possible, c'est qu'il existe forcément une limite ou un obstacle que le mage pense pouvoir contourner ; il lui faudra pour ce faire expérimenter, se documenter et comprendre mieux la nature des forces impliquées.

Le MD peut rendre la recherche passionnante, en demandant au mage d'effectuer des expériences complexes, de retrouver des informations dans des ouvrages difficiles à se procurer, ou de contacter divers spécialistes et collègues. Au bout de plusieurs semaines, voir de plusieurs mois de recherche, s'il est parvenu à résoudre tous les problèmes qui se posaient (et à réussir tous les tests de compétence demandés), le mage disposera des informations nécessaires pour créer la formule. Notez que ces recherches peuvent aussi avoir un coût important (composants alchimiques précieux, frais de copistes, livres, recherches en bibliothèque, salaire des assistants et spécialistes consultés, etc.), qui sera défini par le MD.

2. **Rechercher les runes adéquates :** lorsqu'il pense avoir bien compris la nature des forces mises en jeu, le mage peut maintenant s'atteler à la composition de la formule proprement dite. C'est un travail relativement peu coûteux : le mage s'enferme simplement dans son bureau, s'installe devant son pupitre, consulte de volumineux recueils de runes rares, et compose la formule sur son ardoise. Ceci peut prendre plusieurs semaines, et demande la réussite d'un

test de *compréhension des runes* contre une DC de 15 + le niveau du sort créé. Elle peut être ajustée à la baisse si les recherches ont été très bien menées, ou à la hausse si elles ont été menées à la va-vite. En cas d'échec, le mage devra attendre d'avoir progressé d'un niveau avant de pouvoir réessayer ; pour l'instant, ses recherches restent bloquées.

3. **Le test de pondération** : une fois que le mage a défini quelles runes étaient nécessaires à la formule, et comment elles devaient interagir entre elles, il lui reste à équilibrer la formule, de façon à ce qu'elle devienne un véritable sortilège qui puisse être mémorisé. Ceci demande un test de pondération contre une DC de 10 + 2 x le niveau du sort. En cas d'échec, le mage ne peut plus réessayer avant d'avoir progressé d'un niveau. En cas de réussite, le sortilège est maintenant prêt à l'emploi.



Au cours du processus, le MD définit avec le joueur le niveau du sort, l'école de magie à laquelle il appartient, ainsi que toutes ses autres caractéristiques (portée, durée, zone d'effet, temps d'incantation, dégâts ou autres effets, ...), en conservant bien en tête l'équilibre du jeu.

Il n'existe pas de niveau minimal requis pour créer un sortilège : n'importe quel mage peut s'y atteler. Mais à bas niveau, les limites de vos compétences risquent de constituer un obstacle à vos travaux... de plus, vous ne disposerez peut-être pas des fonds ou des contacts nécessaires. Par ailleurs, vous ne pouvez créer que des sorts que vous seriez vous-même capable de mémoriser et lancer (niveau du sort accessible à vous – école de magie maîtrisée).

Si vous êtes un spécialiste d'une école de magie, et que vous tentez de créer un sortilège appartenant à cette école (ou si vous êtes un *élémentaliste* et que vous cherchez à créer un sort élémentaire), vous bénéficierez de bonus à vos tests de *pondération* et de *compréhension des runes* (cfr. page 285).

TRUCS ET ASTUCES DE L'ART DES RUNES

Outre la capacité à mémoriser des sorts et à les lancer, les mages ont mis au point depuis des siècles une série de petites astuces très intéressantes (et utiles) à partir de l'art des runes : elles sont décrites ci-dessous.

Les phrases libres : Des runes peuvent être assemblées sans respecter les règles de la pondération, pour créer une phrase sans aucun pouvoir, mais dotée d'un sens compréhensible par n'importe quel adepte de l'art runique. De telles phrases portent le nom de *phrases libres* ou *phrases non pondérées*. En créant ces phrases et en les inscrivant sur un support de son choix, un mage peut transmettre et livrer un message, tout en s'assurant que seul un autre mage sera en mesure d'en tirer le sens. Les mages agissent ainsi lorsqu'ils souhaitent conserver au sein de leur classe des secrets qu'ils ne souhaitent pas voir dans les mains de non-initiés.

Créer une telle phrase (ou la lire) demande un test en *compréhension des runes* contre une DC qui varie entre 8 et 14, selon la complexité du message (par défaut : DC10). Le MD pourra trouver intéressant d'amener ses joueurs à découvrir des informations écrites en langue runique au cours de leurs aventures.

La plupart des mages signent généralement leurs inscriptions par une rune qui leur est propre. Cette rune peut même être inscrite de façon invisible par le cantrip *marque de mage*.

Phrases libres et mots-clés : Une phrase magique *libre* peut être utilisée comme mot de passe pour un portail ou une protection magique, ou comme mot déclencheur d'un objet magique. Dans ce cas, la phrase elle-même ne contient bien sûr aucun pouvoir; mais un sortilège donné (par exemple, une protection du type *glyphe* ou *piège à feu*) est programmée pour réagir à sa prononciation. L'avantage de cette façon de procéder, par rapport à un mot clé en langue commune, est que seul un mage est capable de le prononcer correctement. Par exemple, si l'archimage Leufar souhaite protéger la porte d'une antique crypte par un sort de *piège à feu*, il peut souhaiter que tout mage soit capable de franchir cette défense magique (alors que tout non-mage en serait incapable). Dans ce cas, il inscrit tout simplement le mot de passe sur le linteau de la porte, en langue runique : un mage n'aura qu'à le prononcer pour passer sans mal, alors qu'un non-mage en sera incapable. Ainsi Leufar s'assure que les secrets de la crypte ne seront accessibles qu'à ceux qui en sont dignes.

Contre-sorts : Vous souhaitez parfois empêcher un mage adverse de lancer contre vous un sortilège dévastateur (comme une boule de feu). La chose est possible, à condition d'avoir vous-même le même sort en mémoire. En effet, deux formules identiques

entrent toujours en résonance lorsqu'elles sont prononcées (à peu près) simultanément, et leurs magies s'annulent au bout du compte.

Pour neutraliser le sort de l'adversaire, il vous faut entamer l'incantation du même sortilège, avant qu'il ne termine lui-même son incantation (l'initiative indiquera si vous avez le temps d'agir ainsi avant que son sort ne prenne effet). Ceci suppose évidemment que vous ayez vous-même le sort approprié en mémoire. Lancez votre sort en modifiant juste quelques runes : cela suffira pour que les deux incantations entrent en résonance, et que l'incantation adverse soit annulée complètement (et la vôtre aussi). Ceci ne demande aucun jet de dé.

Par exemple, si un dangereux archimage souhaite lancer un *mur de feu* pour encercler Mujen et ses compagnons, Mujen peut annuler ce sortilège en lançant lui-même *mur de feu* à peu près au même moment.

Seules des formules de magie runique peuvent s'annuler entre elles (un sort de clerc ne peut pas annuler un sort de mage, et un sort de mage ne peut pas annuler un sort de clerc). Une fois qu'un sort a pris effet, vous ne pouvez plus tenter de *contre sort* pour l'annuler.



Les parchemins de sorts (formules impondérées) : il y a des siècles, des sages ont découvert par hasard que certaines formules runiques mal équilibrées (mal pondérées), inscrites sur un parchemin, se déclenchaient toutes seules lorsqu'elles étaient prononcées à voix haute. Le phénomène les intrigua bien évidemment : comment des sortilèges pouvaient-ils prendre effet sans s'être au préalable chargés d'énergie dans la mémoire d'un mage (ce qui, d'ailleurs, aurait été impossible, puisque la pondération de la formule était incorrecte) ? Ils ne tardèrent pas à découvrir l'explication : C'est le déséquilibre de la formule, lui-même, qui produit l'énergie.

En cherchant à reproduire l'expérience, les sages comprirent qu'il était possible, en calculant soigneusement le déséquilibre d'une formule, de l'écrire de telle façon qu'elle n'ait pas besoin d'être mémorisée pour être lancée : simplement d'être lue à voix haute à partir d'un parchemin. Ainsi naquirent les parchemins de sort.

Pour créer un parchemin de sort, le mage doit réécrire la formule du sortilège sur un support adéquat (parchemin précieux, encres spéciales), en modifiant la pondération pour parvenir à un déséquilibre étudié. Ceci demande un test de *pondération* contre une DC égale à $14 + 2 \times$ le niveau du sort. La formule ainsi modifiée porte le nom de *formule impondérée* (ce qui la distingue d'une formule *non pondérée* ou libre, qui n'a aucun pouvoir). N'importe quel sortilège peut être ainsi

impondéré et donner lieu à un parchemin de sort : cette tâche prend 2h/ niveau de sort. Lorsque la formule a été correctement transcrite, le mage doit encore incanter le sortilège en question pour transmettre son énergie au parchemin. Le sort incanté ne prendra pas effet ; au lieu de cela, son énergie viendra charger les runes du parchemin et restera latente dans celles-ci.

Si le test de pondération est réussi, le déséquilibre de la formule a été bien calculé. Le parchemin est un véritable objet magique à usage unique, et le sort qu'il contient peut être déchargé à n'importe quel moment (sans qu'il soit besoin de le mémoriser). N'importe quel personnage capable de lire la langue des runes (mage, composé-mage ou même un personnage suivant la *voie des runes*) peut utiliser le parchemin, simplement en le tenant en main et en récitant la formule à voix haute (pas besoin d'effectuer les composantes gestuelles ni de posséder les composantes matérielles), ce qui déclenche le sort. La réussite est automatique, sauf pour les personnages suivant la *voie des runes* (pour ceux-ci, cfr. page 245) ; le temps d'incantation est le même que pour la version normale du sort. Une fois le sort déclenché, les runes s'enflamment sur le parchemin et disparaissent, roussissant légèrement leur support de peau (les parchemins eux-mêmes ne brûlent pas complètement, mais l'effet est tout de même saisissant). Par conséquent, un parchemin donné ne peut être utilisé qu'une seule fois. Tant que le parchemin n'est pas lu à voix haute, le sort ne se déclenche pas.

Si le test est raté, le déséquilibre n'a pas été assez bien pensé, et le parchemin ne pourra pas se déclencher. Rangez-le dans les objets inutiles !

Si le test est raté de plus de 4 points, le déséquilibre est beaucoup trop instable, et le parchemin est en réalité un objet très dangereux, une véritable bombe : il réagit à la magie, et le sort inscrit dessus risque de se déclencher à tout moment de façon spontanée. Dès qu'une formule en langue runique est prononcée à voix haute à proximité du parchemin (à moins de 10 mètres), le MD lance un jet de pourcentage : Il y a 5% de chances par niveau de sort de la formule prononcée qu'un déclenchement inopportun du parchemin survienne. Lorsque c'est le cas, le sort déclenché par accident est soit centré directement sur le parchemin lui-même (sort zone), soit sur la personne la plus proche de lui, dans un rayon de 10m (s'il n'y a personne dans les 10m, le sort ne fait pas d'effet). Par exemple, si Leufar, le mage, a inscrit sur un parchemin le sort de *boule de feu*, et qu'il a échoué à son sort de pondération, il a créé un bien dangereux objet... Si Leufar incante un *nuage puant* alors qu'il porte dans sa besace le parchemin instable, il y a 10% de chance pour que la *boule de feu* explose autour de lui (*nuage puant* est un sort de niveau 2). S'il incante un *mur de glace* (sort de niveau 4), il y a 20 % de chances pour que la boule de feu éclate.

Le joueur lance lui-même le test de pondération, mais ne regarde pas le résultat du dé (seul le MD en prend connaissance) : de cette manière, il n'est pas au courant de la réussite de son parchemin. Si le parchemin est réussi, le MD le lui signale (« OK, tout va bien »). S'il est simplement raté, le MD le lui signale également (« bon, ça n'a pas marché»). Mais s'il est raté de plus de 4 points et que le parchemin est instable, le MD lui dira que le parchemin est réussi.



Si vous disposez d'un modèle adéquat, vous n'avez pas besoin de lancer de test en *pondération* pour impondérer le sort et créer le parchemin : vous avez la recette sous les yeux. Cependant, mieux vaut être sûr de sa qualité avant d'effectuer la copie... par exemple, si vous avez trouvé un jour un parchemin de sort comportant *force fantasmatique*, vous pourrez reproduire ce type de parchemin sans devoir lancer de test de pondération... mais mieux vaut être sûr que le modèle fonctionne bien ! De même, si vous avez créé un jour avec succès un parchemin de *nuage puant*, et que vous avez conservé vos notes à ce sujet, vous n'aurez plus besoin de lancer un test de pondération pour façonner de nouveaux parchemins portant *nuage puant*. Le temps de préparation du parchemin (2 h/niveau du sort) et le coût des fournitures restent cependant les mêmes.

Dans tous les cas, pour créer un parchemin comportant un sortilège donné, vous devez obligatoirement être capable de lancer ce sortilège (niveau suffisant, connaissance de la bonne école de magie) et disposer de la formule normale (*pondérée*) du sort. Il vous faudra d'ailleurs incanter effectivement la version normale du sort au cours du processus, pour charger le parchemin d'énergie. En revanche, pour simplement lire le parchemin et le déclencher, vous n'avez pas besoin de satisfaire à ces obligations (en fait, vous n'avez pas même besoin d'être un véritable mage : il vous suffit de connaître le langage des runes). Par exemple, Leufar, mage de niveau 5, ne pourrait pas créer un parchemin portant le sort de *désintégration* (il s'agit d'un sort de niveau

6). Mais si un tel parchemin tombait dans ses mains, il pourrait l'utiliser, tout comme le pourrait Aicha la bateleuse, qui n'est pas une véritable mage mais suit la *voie des runes*.

Notez que, si vous découvrez quelque part un parchemin impondéré (dans un coffre à trésor – dans une bibliothèque obscure – glissé dans un vieux grimoire...), vous feriez bien d'être méfiant, et vous seriez bien avisé d'en vérifier la pondération (ou plutôt, l'impondération) : s'il n'a pas été utilisé jusqu'à présent, c'est peut-être parce qu'il est raté, ou pire, carrément instable... les vieux dépôts d'archives sont pleins de ces dangereux exercices, jetés négligemment de côté.

Il peut exister plusieurs manières différentes d'impondérer une même formule, toutes valides.

Conditions : seul un personnage doté d'un score de 9 ou plus en pondération (score total, bonus d'Int compris) peut tenter d'*impondérer* une formule runique pour créer un parchemin.

Les formules piégées : Les formules piégées sont une autre application du principe d'*impondération* (un peu comme les parchemins). Elles se présentent sous l'apparence trompeuse de phrases magiques libres (non-pondérées, donc sans pouvoir) ; mais elles sont en réalité construites selon un habile déséquilibre de forces (soigneusement impondérées). Lorsqu'elles sont lues à voix haute, ou même simplement à voix basse, elles déclenchent automatiquement une formule de sortilège cachée habilement dans l'entrelacs de leurs runes. Pour prendre une métaphore, en utilisant la langue française plutôt que la langue runique, la phrase « roulé en **boule devant la fenêtre repose un grand danger** » pourrait être en réalité une phrase piégée contenant discrètement le sort de *boule de feu*.

Pour réaliser une phrase piégée, vous devez réussir un test de pondération contre une DC de $18 + 2 \times$ le niveau du sort que vous souhaitez dissimuler dans la formule. Le temps requis pour la composition de la phrase est de 2 heures/niveau du sort. Ensuite, vous devez incanter normalement le sortilège dissimulé pour charger l'inscription d'énergie. Le sort lui-même ne prendra pas effet, mais son énergie deviendra latente dans l'inscription.

Par la suite, toute personne qui entame la lecture de la phrase, à voix haute ou à voix basse, déclenche automatiquement le sortilège. Celui-ci sera centré sur une cible au choix du concepteur du piège : il peut s'agir du lecteur ou de tout autre endroit ou cible prédéfini(e). Pour déclencher le piège, le lecteur doit impérativement lire au moins la moitié de la phrase.

Une phrase piégée peut être détectée par un examen attentif, en réussissant un test de pondération contre une DC égale au résultat du test de pondération de son créateur. L'ennui, c'est que pour cela, il faut lire la phrase (ce qui déclenche le piège) ! Il existe

cependant un truc pour éviter ce problème : commencer à lire la phrase à partir de la fin (une phrase piégée lue à l'envers ne se déclenche normalement pas). Un mage prudent agira donc souvent de cette manière lorsqu'il se trouve confronté à une phrase qui éveille sa suspicion. Attention toutefois : il paraîtrait que certains experts en pondération soient capables de créer des phrases piégées qui se déclenchent dans les deux sens de lecture (à partir de la fin et à partir du début). La DC requise pour une telle prouesse est de $24 + 2 \times$ le niveau du sort.

Une formule piégée peut être inscrite en divers endroits : sur la page de garde d'un grimoire (en guise de fausse préface), sur le linteau d'une porte, ou sur n'importe quel autre support. Certaines phrases piégées sont mêmes conçues sous l'apparence de parchemins de sorts (parchemins impondérés).

Les conditions pour réaliser une formule piégée sont les mêmes que pour un parchemin de sort impondéré.

Les sorts optimisés : Les spécialistes d'une école de magie sont capables d'améliorer la formule d'un sortilège appartenant à cette école, pour la rendre plus simple. Ils connaissent une série de « raccourcis », de runes et d'astuces qui leur permettent d'écourter la formule et d'en proposer une version plus facile à mémoriser. De telles formules portent le nom de *sorts optimisés*.

Un sort optimisé est considéré comme étant un niveau de sort en dessous de son niveau habituel. Par exemple, un enchanteur serait capable de produire une version du sort de *suggestion* qui serait considérée comme un sort de niveau 2 (au lieu de niveau 3). Il pourrait le mémoriser comme un sort de niveau 2, et le lancer même s'il n'était encore qu'un mage de niveau 4 (et donc incapable de lancer la version normale du sort).

Seul un spécialiste de l'école appropriée peut concevoir et utiliser un sort optimisé. Les autres mages en sont incapables, car ils ne comprennent pas les raccourcis et les runes utilisées. La conception d'un sort optimisé suit les mêmes règles que n'importe quelle création de sortilège, mais le temps requis est seulement le tiers du temps de travail habituel. Les spécialistes se transmettent entre eux des sortilèges optimisés tout faits.

Certains sorts (à la discrétion du MD) sont déjà tellement bien ficelés qu'ils ne pourront jamais être optimisés. Par exemple, *boule de feu* est un sort tellement puissant dès le départ (pour un sort de niveau 3), qu'aucun MD ne souhaitera permettre qu'il en existe une version du second niveau.

Retenir une incantation : Tout comme un archer peut bander son arc, se tenir prêt et retenir sa flèche jusqu'au moment de son choix (cfr. page 50), il est possible d'amorcer un sortilège en prononçant la majeure partie de son incantation, puis de retarder le

moment où il prend effet : il suffit pour cela de ne pas prononcer la dernière syllabe de la formule. Le sort amorcé reste tendu, prêt à jaillir de l'esprit du mage ; il ne le fera que lorsque celui-ci prononcera effectivement la dernière syllabe. Ceci permet à un magicien de préparer à l'avance son sortilège, et de pouvoir le relâcher instantanément au moment opportun (par exemple, lorsqu'une cible arrive à portée). Prononcer la dernière syllabe ne prend qu'un seul segment et ne demande pas d'initiative (action instantanée). Cependant, entre le moment où il amorce le sortilège et le moment où il le relâche effectivement, le magicien doit impérativement rester concentré, à l'exclusion de toute autre action. S'il relâche sa concentration, le sort est aussitôt perdu (il ne prend pas effet mais s'efface néanmoins de la mémoire du mage). Si le mage est blessé, bousculé ou s'il accomplit toute autre action (même une action simple comme parler), on considère automatiquement que sa concentration est brisée. Notez que la compétence thaumaturgique *latence* permet de contourner cette limite. Un sortilège amorcé ne peut plus être *ravalé* (cfr. ci-dessous).

Ravaler une incantation : il arrive parfois que vous commenciez l'incantation d'un sortilège, pour constater au beau milieu de celle-ci que votre sort n'a déjà plus de raison d'être (par exemple : l'ennemi que vous comptiez viser est mort). Dans ce cas, vous pouvez annuler l'incantation du sortilège en le *ravalant*. Le sort ne prendra pas effet, et demeurera dans votre mémoire, prêt à être lancé plus tard. Cependant, ceci n'est possible que si vous n'avez pas encore dépassé la *moitié* de l'incantation (arrondi à l'inférieur). Par exemple, si vous souhaitez ravaler une *boule de feu* (temps d'incantation : 3 segments), vous pourrez encore le faire après 1 segment d'incantation, mais pas après 2 segments d'incantation.

Armure et magie : L'incantation d'un sort de magie runique impose souvent d'effectuer des gestes subtils et délicats. Pour cette raison, les mages évitent généralement de porter une armure, quelle qu'elle soit, parce qu'elle risque de restreindre leur liberté de mouvement et de faire échouer leur incantation. Un mage qui porte une armure lourde (seuil 4 ou plus) subit une chance d'échec de 50% à tous ses sorts, sauf s'il possède un rang 2 en *port d'armure*, auquel cas les chances d'échec sont réduites à 25%. S'il possède un rang 5 en *port d'armure*, les chances d'échec disparaissent complètement.

L'ennui, c'est qu'un mage reçoit peu d'unités de compétences martiales, et que port d'armure ne fait pas partie de son champ de compétences... cependant, les guerriers/mages pourront investir dans cette compétence pour conserver toutes leurs capacités magiques lorsqu'ils sont en armure.

Notez qu'un mage peut porter une cervelière (un petit casque rond qui ne couvre que le crâne – seuil d'armure 1) sans risques d'échec pour ses sorts, même s'il n'a aucun rang en port d'armure.



LES COMPÉTENCES THAUMATURGIQUES

Les compétences thaumaturgiques sont un système optionnel, qui permet de personnaliser les capacités de votre mage. L'idée sous-jacente à ce système est la suivante : l'art des runes est très vaste, et aucun mage ne peut prétendre en maîtriser toutes les facettes. Au sein de cette vaste constellation d'écoles de magie, de spécialisations, d'arts occultes ou oubliés, les compétences thaumaturgiques définissent le champ de vos recherches magiques, vos domaines de prédilection, et ceux qui vous sont encore inconnus. Au départ, vous êtes probablement un mage généraliste; de nouvelles compétences thaumaturgiques acquises au cours du jeu vous ouvriront l'accès à de nouveaux secrets de l'art magique, ou bien renforceront vos capacités dans des arts (ou écoles) que vous maîtrisez déjà.

Note : le système des compétences thaumaturgiques intègre le système de spécialisation dans une école de magie, proposé dans AD&D 2^e édition et dans D&D 3^e édition.

Comment fonctionnent les *thaumaturgiques* ?

Les compétences thaumaturgiques fonctionnent de façon similaire aux compétences martiales. Elles sont rarement testées au cours du jeu, et ne disposent donc d'aucune caractéristique associée; en revanche, chaque rang acquis dans une compétence thaumaturgique vous octroie un certain nombre d'avantages, ou bien vous ouvre l'accès à de nouvelles capacités ou à une nouvelle gamme de sortilèges.



TABLEAU 31 : UNITÉS THAUMATURGIQUES, SELON LE NIVEAU

Le tableau ci-dessous donne le nombre maximal d'unités de compétences thaumaturgiques dont votre personnage peut disposer à un moment donné de sa carrière.

Niveau	Max. d'unités permis (mage)	Max. d'unités permis (composé-mage)
1	8*	4*
2-4	9	5
5-6	10	6
7-9	11	7
10-11	12	8
12-14	13	9
15-16	14	10
17-19	15	11

* *Unités initiales* : vous recevez ces unités gratuitement à la création de votre personnage. Les autres unités doivent être achetées au prix de 8 Xp l'unité.



Compétences thaumaturgiques initiales : Si vous êtes un mage ou un composé-mage, vous recevrez, à la création de votre personnage, un certain nombre d'unités de compétences thaumaturgiques initiales. Ce nombre dépend de votre classe de personnage : il figure dans le tableau 31 ci-dessus (*niveau 1* = première ligne).

Si vous n'êtes ni mage ni composé-mage, vous ne recevrez bien entendu aucune unité de compétence thaumaturgique ; d'ailleurs, vous ne sauriez pas quoi en faire...

Choisir ses compétences thaumaturgiques initiales : Avant de commencer à jouer, investissez vos unités initiales pour acquérir un rang dans diverses compétences thaumaturgiques. Celles-ci définiront les branches de l'art magique auxquelles vous avez été initié par votre maître. Elles détermineront quels types de sorts vous êtes capables de lancer en commençant votre carrière (écoles de magie) et de quels avantages particuliers vous disposez à ce moment.

Les unités thaumaturgiques peuvent être dépensées pour développer les compétences suivantes :

- Ecole de magie runique
- Elémentalisme
- Pondération
- Latence
- Entropie
- Système runique alternatif
- Art magique secret
- Sort au fer rouge
- Rituel de basse magie
- Création d'objets magiques

Il est très important de réserver au moins une partie de vos unités de compétences thaumaturgiques initiales à la maîtrise de quelques écoles de magie : si vous ne connaissez aucune école de magie, vous ne pourrez tout simplement lancer aucun sort ! Les personnages les plus « classiques » dépensent tout simplement leurs 8 unités thaumaturgiques initiales pour maîtriser les 8 écoles de magies. Ils font ainsi d'excellents mages généralistes, mais ne disposent d'aucun avantage particulier. D'autres préfèrent commencer leur carrière en ne maîtrisant que quelques écoles, mais se *spécialisent* en contrepartie dans l'une d'entre elles. Ils sont plus performants dans celle-ci, mais une bonne partie de l'art magique (les sorts des écoles qu'ils ne maîtrisent pas) leur est encore inaccessible. D'autres encore choisissent d'investir dans des talents plus particuliers, ou d'être le dépositaire d'un art magique oublié... à vous de voir !

Acheter d'autres unités de compétences thaumaturgiques : contrairement aux compétences martiales et générales, vous ne recevez aucune unité de compétence thaumaturgique lorsque vous progressez en niveau. La seule chose qui vous est due, ce sont vos unités initiales. Par la suite, si vous souhaitez développer d'autres compétences, vous devrez *acheter* les unités nécessaires au cours du jeu, en dépensant de l'expérience. Vous pouvez choisir de vous contenter de vos compétences de départ : vous resterez alors un *généraliste* (ou un spécialiste de l'évocation incapable d'utiliser le moindre enchantement ou la moindre illusion) ; d'un autre côté, vous pourrez conserver tous vos Xp pour progresser rapidement en niveau. Mais si vous souhaitez diversifier votre champ de possibilités et explorer de nouveaux secrets, vous devrez y consacrer une partie de vos Xp, et vous progresserez plus lentement en niveau. De cette manière, il est possible de devenir un jour un mage spécialisé en *évocation*, maîtrisant néanmoins toutes les écoles de magie, et versé de surcroît dans un *art magique oublié*.

Une unité de compétence thaumaturgique coûte 8 Xp. Notez bien qu'il existe une limite au nombre d'unités de compétences thaumaturgiques que vous pouvez acheter au cours du jeu : cette limite est donnée par le tableau 31 à la page précédente. Ce tableau donne le nombre maximal d'unités dont vous pouvez disposer à un moment donné de votre carrière (selon votre niveau actuel). Par exemple, un mage de niveau 2 dispose de ses 8 unités de départ, et peut en outre acheter une unité supplémentaire s'il le souhaite (total maximal permis : 9 unités à ce niveau). Au niveau 5, il pourra acheter une seconde unité (total max permis : 10 unités), puis encore une troisième au niveau 7 (total : 11 unités). Un mage de niveau 7 qui n'aurait encore acheté aucune unité auparavant, dispose bien entendu de ses 8 unités de départ, et peut en outre en acheter jusqu'à 3 en une seule fois (coût : 24 Xp), pour atteindre directement le maximum de 11 unités qui lui est permis à ce

niveau. Ne vous pressez pas pour acheter vos unités : attendez d'être sûr d'avoir fait le bon choix.

Ce système d'achat des unités en tant qu'option du jeu (plutôt que des unités reçues automatiquement à chaque niveau) se justifie par le constat suivant : il n'est pas nécessaire de développer beaucoup de compétences thaumaturgiques pour faire un bon mage. Un magicien généraliste maîtrisant simplement les 8 écoles de magie peut faire un excellent aventurier ; les mages qui développent des spécialisations ou des arts magiques oubliés présentent davantage un profil d'érudit ou de chercheur, plus courant chez les PNJ.



Par ailleurs, les compétences thaumaturgiques s'acquièrent souvent au prix de longues recherches (ou suite à une découverte intéressante) qui doivent prendre place dans le jeu ; par conséquent, il est possible que votre personnage, qui va d'aventure en aventure, n'ait tout simplement jamais eu le temps ou l'occasion d'apprendre un *art magique oublié* (le MD jugera). Dans tous les cas, les compétences thaumaturgiques, tout comme les *voies*, ne sont jamais un dû mais une simple possibilité, que vous pourrez choisir de développer si l'occasion s'en présente et si le MD le permet.

Enfin, si les compétences thaumaturgiques ne sont pas un dû, c'est aussi parce que certaines d'entre elles demanderont au MD un certain travail de préparation (*arts magiques secrets, systèmes runiques alternatifs...*), et que tous les maîtres de jeu ne seront pas disposés à fournir cet effort (ou n'auront pas d'inspiration à ce sujet). Dans ces campagnes, le registre des compétences thaumaturgiques peut rester fort limité, et l'une ou l'autre compétence peut rester inaccessible.

Compétences Thaumaturgiques

Ci-dessous, vous trouverez la liste des principales compétences thaumaturgiques. Chaque unité investie dans une compétence vous vaut 1 rang dans cette compétence. Dans la description de chaque compétence figurent les avantages acquis au rang 1 et aux rangs supérieurs.

Ecole de haute magie

Pour rappel, les sorts de mage sont répartis en huit écoles de magie, et chaque école utilise sa propre gamme de *runes spécifiques*. Si vous ne maîtrisez pas du tout (rang 0) l'une des écoles de magie (par exemple, l'école d'altération), cela veut dire que vous ne connaissez pas ses runes spécifiques. Vous êtes alors incapable de lancer un sortilège appartenant à cette école (par exemple : *métamorphose*), même si vous avez le niveau suffisant. Il existe 8 écoles de magie ; par conséquent, vous pouvez choisir cette compétence jusqu'à huit fois. Les 8 écoles de la *haute magie* sont définies à la page 274.

Rang 1 : maîtrise. Vous connaissez les runes spécifiques de cette école de magie. Vous pouvez donc lancer tous les sorts appartenant à cette école, pourvu que vous ayez le niveau suffisant. Vous ne pouvez cependant pas utiliser de sorts *optimisés* appartenant à cette école.

Rang 4 : spécialisation. Vous êtes un expert dans cette école de magie. Vous maîtrisez un grand nombre de runes très rares, spécifiques à cette école, et que les autres mages ne connaissent normalement pas. Vous pouvez utiliser des sortilèges optimisés (cfr. page 282) appartenant à cette école, et vous pouvez même en créer. De plus, il est possible que le MD crée l'un ou l'autre nouveau sortilège réservé exclusivement aux spécialistes de votre école (les autres mages ne peuvent pas les utiliser, faute de connaître les runes et astuces nécessaires). Enfin, vous bénéficiez des avantages suivants :

- **Sorts en bonus :** vous pouvez mémoriser chaque jour un sortilège supplémentaire de chacun des niveaux de sorts auquel vous avez accès. Par exemple, un mage de niveau 1 ou 2 recevra chaque jour un sort de niveau 1 en bonus; un mage de niveau 5 recevra chaque jour un sort de niveau 1, un sort de niveau 2 et un du niveau 3 en bonus. Ces sortilèges en bonus doivent obligatoirement être choisis parmi ceux appartenant à votre école de magie de spécialité.
- **Bonus en pondération :** lorsque vous effectuez un test de pondération relatif à un sortilège de votre école de spécialisation, vous bénéficiez d'un bonus de +4. Ceci est valable pour toute opération de pondération : vérifier l'équilibre d'une formule, restituer une formule par la pondération, ou encore *impondérer* une formule pour créer un parchemin de sorts
- **Bonus en compréhension des runes :** lorsque vous effectuez un test de *compréhension des runes* relatif à un sortilège de votre école de spécialisation, vous

bénéficiez d'un bonus de +4. Ceci est valable pour toute opération : comprendre un nouveau sortilège ou même en créer un.

- **Bonus en connaissance de la magie :** vous bénéficiez d'un bonus de 4 à tout test de *connaissance de la magie* relatif à la magie de votre école de prédilection.
- **Bonus à la sauvegarde :** vous bénéficiez d'un bonus de 2 à tout jet de sauvegarde contre un sortilège de votre école de spécialisation.
- **Autres avantages spéciaux :** vous bénéficiez de quelques autres avantages spéciaux, qui varient selon votre école de spécialisation. Reportez-vous à la description des différentes écoles de spécialisation (page 292 et suivantes) pour les connaître.

Rang 5 : affinité. Vous êtes devenu tellement familier avec votre école de magie de spécialisation, que vous bénéficiez d'avantages spéciaux supplémentaires. Ces avantages dépendent également de l'école de magie choisie; ils sont décrits aux pages 292 et suivantes.

Conditions : N'importe quel mage ou composé-mage peut acquérir le rang 1 (maîtrise) dans une école de magie. Pour acquérir le rang 4 (spécialiste) et le rang 5 (affinité), vous devrez remplir certaines conditions, qui varient selon l'école choisie : reportez-vous à la description des spécialisations, page 292, pour les connaître. Vous ne pouvez acquérir la spécialisation que dans une et une seule école de magie en tout sur l'ensemble de votre carrière, quel que soit votre niveau. De plus, vous ne pouvez pas vous spécialiser dans une école de magie si vous êtes déjà *élémentaliste*.

Elementalisme

L'élémentalisme est une forme très particulière de spécialisation magique. Au lieu de vous spécialiser dans une école de magie en particulier, vous devenez un expert dans toute forme de sortilège utilisant ou affectant les 4 éléments, quelle que soit l'école de magie à laquelle il appartient. La liste des sortilèges considérés comme des sorts d'élémentalisme figure à la page 363. De plus, vous choisissez l'un des 4 éléments (feu, eau, terre ou air), et vous développez une affinité particulière avec celui-ci.

Rang 3 : Vous maîtrisez un grand nombre de runes très rares utilisées en magie élémentaire. Vous pouvez utiliser n'importe quel sort d'élémentalisme, même si vous ne maîtrisez pas l'école de magie à laquelle il appartient. Vous pouvez utiliser des sortilèges optimisés ayant trait aux 4 éléments, et vous pouvez même en créer. De plus, il est possible que votre MD crée l'un ou l'autre nouveau sortilège réservé exclusivement aux spécialistes de l'élémentalisme (les autres mages ne peuvent pas les utiliser, faute de connaître les runes et astuces nécessaires). Enfin, vous bénéficiez des avantages suivants :

- **Sorts en bonus :** vous pouvez mémoriser chaque jour un sortilège supplémentaire de chacun des niveaux de sorts auquel vous avez accès. Par exemple, un mage de niveau 1 recevra chaque jour un sort de niveau 1 en bonus; un mage de niveau 5 recevra chaque jour un sort de niveau 1, un sort de niveau 2 et un du niveau 3

en bonus. Ces sortilèges en bonus doivent obligatoirement être choisis parmi les sorts d'élémentalisme.

- **Bonus en pondération** : lorsque vous effectuez un test de pondération relatif à un sortilège d'élémentalisme, vous bénéficiez d'un bonus de +4. Ceci est valable pour toute opération de pondération : vérifier l'équilibre d'une formule, restituer une formule par la pondération, ou encore *impondérer* une formule pour créer un parchemin de sorts.
- **Bonus en compréhension des runes** : lorsque vous effectuez un test de *compréhension des runes* relatif à un sortilège d'élémentalisme, vous bénéficiez d'un bonus de +4. Ceci est valable pour toute opération : comprendre un nouveau sortilège ou même en créer un.
- **Bonus en connaissance de la magie** : vous bénéficiez d'un bonus de 4 à tout test de *connaissance de la magie* relatif à la magie élémentaire.
- **Bonus à la sauvegarde** : vous bénéficiez d'un bonus de 4 à vos sauvegardes contre toute magie qui fait appel à votre élément d'affinité. Par exemple, si vous êtes un élémentaliste du feu, vous bénéficiez d'un bonus de 4 à vos sauvegardes contre une *boule de feu* ou un *souffle de dragon rouge*. En contrepartie, vous subissez un malus de 2 à vos sauvegardes contre toute magie qui fait appel à l'élément opposé à votre élément de prédilection. Le feu s'oppose à l'eau, et la terre à l'air.

Enfin, en faisant appel à vos sortilèges, vous pouvez aisément devenir *initié* d'un seigneur élémentaire (choisi dans votre élément de prédilection).

Rang 5 : affinité. Vous bénéficiez de tous les pouvoirs d'une voie des *affinités élémentaires*, uniquement pour votre élément de prédilection (cfr. page 256). Par exemple, l'archimage Teluar, élémentaliste de l'air, pourra parler aux élémentaires d'air, convoquer une brise et demander aux vents de lui rapporter tout son produit à vue de lui.

Conditions : Pour devenir élémentaliste (rang 3), vous devez impérativement avoir un score de 14 ou plus en constitution. De plus, vous ne pouvez pas devenir élémentaliste si vous êtes déjà spécialiste d'une école de magie. Le rang 5 (affinité) ne peut être obtenu que par un mage de niveau 8 ou plus, spécialisé depuis au moins 2 niveaux.



Pondération

Avec cette compétence, vous devenez un expert dans l'art de pondérer (ou d'impondérer) des formules runiques, quelle que soit l'école à laquelle elles appartiennent. Vous maîtrisez à merveille la « grammaire » de la langue runique et ses subtilités, et vous êtes doués d'un sens remarquable de l'équilibre des charges symboliques. Pour chaque rang acquis dans la compétence, vous bénéficiez d'un bonus de +5 à tous vos tests de *pondération*. Cet avantage vous sera très utile pour créer des parchemins et des formules piégées, ou pour simplement vérifier la pondération d'une formule. Par exemple, un mage doté d'un rang 2 en

pondération bénéficiera d'un bonus de + 10 à tous ses tests de pondération (!).

De plus, si vous avez au moins le rang 1 dans cette compétence, vous pouvez tenir des conversations courantes dans la langue runique, ce dont les autres mages ne sont normalement pas capables.

Conditions : Aucune condition particulière (être mage ou composé-mage).



Latence

Le principe de *latence* est une très vieille astuce de l'art magique; pourtant, peu de mages sont capables de l'appliquer. Il permet de *retenir une incantation* (cfr. page 282), sans devoir rester concentré entre l'amorce du sort et son déclenchement effectif. Ceci vous permet de retenir un sortilège pendant un temps indéfini, tout en menant d'autres activités entre temps.

Les personnages qui maîtrisent cette compétence sont capables d'amorcer un sortilège le matin (en prononçant l'essentiel de l'incantation, mais pas la dernière syllabe), puis de le garder prêt durant toute une journée sans devoir se concentrer sur lui. A tout moment au cours de la journée, le magicien peut relâcher instantanément l'énergie du sort en prononçant la dernière syllabe : ceci ne prend qu'un segment, et le sort partira instantanément. Entre temps, le mage peut effectuer toutes les actions qu'il souhaite, y compris lancer d'autres sortilèges : son sort restera amorcé et il ne le perdra pas.

Au moment où le mage *amorce* le sort, celui-ci s'efface aussitôt de sa mémoire (comme s'il était dépensé); mais son énergie demeure latente dans une zone secrète de son esprit, prête à jaillir. Elle le reste jusqu'à ce que le mage déclenche le sort en prononçant la dernière syllabe, ou jusqu'à ce qu'il retourne dormir. Si le mage s'endort sans avoir déclenché le sort latent, l'énergie de celui-ci se dissipe dans le vide (le sort est aussitôt perdu).

Un sort rendu *latent* présente un avantage indéniable : son déclenchement ne prend qu'un seul segment, et ne nécessite plus ni composantes somatiques (gestes), ni composantes matérielles. Par conséquent, relâcher un sort *latent* est une action très facile à accomplir. Le statut de cette action dépend du sort lui-même (deux cas de figure possibles) :

- **Sort centré sur le mage** : Si le sortilège latent est centré sur le mage lui-même (par exemple : *bouclier*, *bouclier de feu*, *chute de plume*, *transformation de Tenser*, *vol*, *globe mineur d'invulnérabilité...*), vous n'avez rien d'autre à faire pour le déclencher que de prononcer un simple mot : ceci n'est pas du tout considéré comme une action. Vous pouvez à tout moment prononcer la dernière syllabe, même si vous êtes engagé actuellement dans un corps à corps furieux (vous ne subirez pas d'attaque d'opportunité), ou en train d'accomplir n'importe quelle autre action. Ceci constitue un avantage et une sécurité indéniable en cas de coup dur. Vous ne pouvez toutefois pas prononcer la dernière syllabe si vous êtes en train d'incanter un sort ou d'utiliser tout autre pouvoir ou objet magique (votre esprit est trop occupé pour cela).
- **Autres sorts** : Si le sort latent nécessite la désignation d'une cible ou d'une zone d'effet (autre que le mage lui-même), son déclenchement est considéré comme une *action simple* (vous devez désigner la zone ou la cible du doigt). Pour rappel, une action simple ne nécessite pas d'initiative, mais vous expose néanmoins à des attaques d'opportunité si vous êtes *engagé au corps à corps*.

Dans les deux cas, vous ne pouvez relâcher qu'un seul sortilège latent par round (mais vous pouvez également effectuer une action de routine, comme attaquer ou lancer un autre sort, au cours du même round si vous le souhaitez). Dans les deux cas, aucune initiative n'est nécessaire pour déclencher le sort (l'action prend place au moment où vous le décidez).

Note : En désespoir de cause, vous pouvez relâcher un sort zone latent en le centrant sur vous-même : dans ce cas, ceci n'est pas compté du tout comme une action (cfr. ci-dessus). Par exemple, si Leufar est encerclé par 40 gobelins (au corps à corps), il ne peut incanter aucun sortilège et se trouve donc dans une situation désespérée. En désespoir de cause, il relâche sa boule de feu latente en la centrant sur lui-même. La boule de feu grille tous les gobelins et brûle gravement notre mage, qui s'en sort tout de même vivant.

N'importe quel sortilège peut être rendu latent (ce qui ne nécessite aucun jet de dé). Cependant, il existe une limite au nombre de sorts que vous pouvez garder latents en même temps. Cette limite dépend de votre rang dans la compétence :

Rang 1 : 2 niveaux de sort.

Rang 2 : 4 niveaux de sort.

Rang 3 : 7 niveaux de sort

Rang 4 : 10 niveaux de sort.

Si vous dépassez cette limite (en amorçant un sort de trop), le sort excédentaire balaye tous les sorts amorcés précédemment hors de votre esprit, pour s'y faire une place (l'énergie de ces sorts est dissipée, et les sorts eux-mêmes sont perdus, comme s'ils avaient été déclenchés). Tout sort

latent déclenché peut être remplacé aussitôt par un nouveau sortilège latent, dans les limites de vos possibilités.

Par exemple, Leufar, qui dispose d'un rang 1 en latence, décide d'amorcer deux sorts de niveau 1 pour les rendre latents : *charme personnes* et *bouclier*. Son esprit atteint ainsi sa capacité maximale de latence. Un peu plus tard au cours de la journée, Leufar déclenche son sort de *bouclier* en prononçant la dernière syllabe. Il y a donc de nouveau place dans son esprit pour 1 niveau de sort latent. Leufar décide d'amorcer *chute de plume* (sort de niveau 1 également) pour remplacer *bouclier*, et se retrouve à nouveau avec deux sortilèges latents : *charme personnes* et *chute de plumes*. Si, au lieu d'amorcer *chute de plumes*, leufar avait choisi d'amorcer *image miroir*, le sort de *charmes personnes* aurait été aussitôt balayé de son esprit (et son énergie perdue), parce qu' *image miroir* est un sort de niveau 2, et qu'il n'y a plus assez de place pour l'accueillir dans l'esprit du mage. Leufar ne pourra jamais rendre *boule de feu* latent, parce qu'il s'agit d'un sortilège de niveau 3, et que son esprit ne peut accueillir que deux niveaux de sort.

Bien entendu, si vous n'avez aucun rang en latence, vous êtes incapable d'utiliser cette compétence.

Conditions : Aucune, mais le rang maximal que vous puissiez atteindre en *latence* est égal à votre bonus standard d'intelligence. Par exemple, un personnage doté d'une intelligence de 12 ou 13 sera limité au rang 1, alors qu'un personnage doté d'une intelligence de 18 pourra atteindre le rang 4.

Entropie

Cette compétence s'inspire d'une idée qui figurait dans l'excellent *recueil de magie* (un produit de la gamme AD&D 2^e édition). Pour l'appliquer à votre table de jeu, vous aurez probablement besoin de vous procurer ce complément (il n'est plus dans le commerce, mais Internet offre bien des ressources... cherchez !).

L'*entropie* est une sorte de pseudo « école de magie », véhiculée par des groupes de magiciens plutôt marginaux. Etant donné qu'ils utilisent des runes liées au chaos (et que les conséquences de leur art peuvent être très imprévisibles), les entropistes sont assez mal vus par la plupart des autres mages ; pourtant, beaucoup d'entre eux ne sont pas de mauvais bougres. On leur reproche de jouer avec le feu en tentant de contrôler le chaos ; et il faut dire aussi que leur art bouleverse toutes les conventions établies de la magie... L'entropie n'est pas reconnue comme une véritable école de magie, bien qu'elle utilise ses propres runes spécifiques.

Un entropiste est capable de modifier une formule de sort appartenant à n'importe quelle école de magie classique, pour en créer une version *entropique*. Pour ce faire, il recopie simplement le sortilège, mais en y introduisant des *runes entropiques* (des runes spéciales que seuls connaissent les entropistes). Le sort modifié fonctionnera à peu près normalement, mais les runes entropiques y ajoutent un facteur aléatoire qui peut produire des effets imprévisibles (cfr. ci-dessous). Une formule ainsi modifiée porte le nom de *formule entropique*. Par exemple, un entropiste pourrait modifier la formule du sort *image miroir* pour en produire une version *entropique*, qu'il pourra mémoriser et lancer.

Caractéristique d'une formule entropique : Une formule entropique ne peut être utilisée que par un personnage compétent en entropie (rang 1 au minimum) : les autres personnages ne comprennent pas les runes du chaos qui y ont été introduites. Leufar le mage dispose de la formule classique du sort *boule de feu*, et il l'a déjà utilisé maintes fois ; mais puisqu'il n'est pas entropiste, il est incapable d'utiliser la version entropique du même sort (bien que la formule soit presque la même et les effets quasi-identiques).

Une telle formule, bien qu'étant devenue avant tout une formule entropique, appartient toujours à son école de magie d'origine : par conséquent, si Jalang (l'entropiste) veut lancer un sort de *boule de feu* entropique, il doit impérativement maîtriser l'école d'évocation pour ce faire, et pour lancer une *suggestion* entropique, il devra maîtriser l'école d'enchantement.

Par nature, une formule entropique n'est *jamais* équilibrée (pondérée) : c'est précisément son instabilité qui va permettre les *variations de niveau* aléatoires recherchées (cfr. ci-dessous). Cependant, elle peut tout de même être mémorisée sans danger par un mage compétent en entropie : grâce aux runes spéciales utilisées, elle ne risque pas de semer le chaos dans son esprit. Par conséquent, vous ne tirerez jamais de test de pondération pour une formule entropique (ni pour la créer, ni pour vérifier qu'elle est bien conçue). Corollaire logique : il est impossible de créer des formules *impondérées* (parchemins ou formules piégées) à partir d'un sort entropique. C'est l'une des particularités les plus étranges de cet art magique. Pour la petite histoire, les mages conventionnels se moquent parfois des entropistes en disant que ce sont « des cancre qui n'ont jamais pu assimiler les règles élémentaires de la pondération. » L'ennui, pour ces médisants, c'est que leur technique marche bien et qu'une formule entropique peut produire d'intéressantes *variations de niveau* !

Les variations de niveau : Lorsqu'un mage lance un sort entropique, il doit tirer un *test d'entropie* pour savoir s'il maîtrise bien le facteur aléatoire et déterminer quelles seront les *variations de niveau*. Ce test fonctionne de la façon suivante :

D 12 + bonus d'Int + le rang en entropie du mage.

La DC de ce test est toujours de 9. Si vous obtenez un résultat égal à 9, les effets du sort restent inchangés. Tout résultat supérieur à 9 provoque une *variation de niveau positive* : pour chaque point de réussite au-dessus de 9, le sort prend effet comme si vous aviez un niveau de plus (la durée, la zone d'effet, les dégâts, la portée, etc. sont modifiés en conséquence). En revanche, l'échec produit des *variations de niveau négatives* : Pour chaque point d'échec en dessous de 10, le sort prend effet comme si vous aviez un niveau de moins. Par exemple, si Leufar (un entropiste, mage de niveau 5) lance un sort de *boule de feu entropique*, et qu'il réalise un score total de 12 à son test d'entropie, le sort prendra effet comme si Leufar était un mage de niveau 8. Il effectuera donc 8d6 de dégâts (au lieu de 5d6), et ses autres paramètres seront également ajustés de la même manière.

Par ce moyen, l'un des paramètres du sort peut en venir à dépasser ses limites habituelles. Par exemple, une boule de feu est normalement limitée à 10 d6 de dégâts ; une boule de feu *entropique* pourrait en produire d'avantage. Remarquez que, même si le mage est déjà de niveau 15, une variation de niveau de +4 pourra produire au maximum une boule de feu à 14d6 (et non 19 d6) : en effet, un mage

de niveau 15 tire toujours ses dégâts de *boule de feu* comme un mage de niveau 10 (limite du sort); avec une variation de +4, le sort provoque donc les dégâts d'un mage de 14^{ème} niveau.

Les risques de l'entropie : Il y a un risque notable à utiliser un sort entropique : si vous obtenez un 12 *pur* à votre test d'entropie au moment où le sort part, le chaos vous échappe et reprend le dessus. Vous devez aussitôt lancer un jet de sauvegarde *mentale* contre DC 16, pour tenter de reprendre le contrôle. En cas d'échec, l'énergie du sort se transforme automatiquement en un *hiatus* : ceci signifie que le sort ne prend pas effet, mais qu'un effet magique aléatoire se produit à sa place. Ces effets aléatoires sont tirés au D100 sur une table des hiatus qui figure dans le *recueil de magie* (s'il ne dispose pas de ce recueil, le MD peut toujours créer sa propre table). Beaucoup de *hiatus* sont inoffensifs; d'autres peuvent être très gênants dans certaines circonstances ; quelques-uns sont réellement très dangereux pour le mage et ses associés.



Créer une formule entropique : Seul un entropiste compétent (rang 1 minimum) peut adapter une formule pour en produire une version entropique. Ceci ne demande pas de longues recherches ; il suffit simplement de se procurer une version normale de la formule, et d'y introduire les runes entropiques aux endroits adéquats. Le mage devra y consacrer 6 heures/niveau du sort, et réussir un test de *compréhension des runes* contre une DC égale à 14 + le niveau du sort. Si ce test est raté, le mage ne peut plus réessayer d'adapter cette formule avant d'avoir progressé d'un niveau. Les encres et parchemins nécessaires coûtent 50 pièces d'or/niveau du sort (soit le double d'un sort normal).

Sorts entropiques purs : Il existe également des sorts originaux, spécialement conçus par et pour des entropistes (ces sorts n'appartiennent à aucune des 8 écoles de magie et n'existent que sous forme entropique. Ils produisent des effets jamais vus ailleurs). Ce sont généralement des sortilèges qui exploitent la nature même du chaos : aucune école de magie classique n'aurait pu parvenir à en créer de semblables. Etant donné qu'elles utilisent un grand nombre de runes entropiques, de telles incantations ne peuvent être utilisées que par un personnage compétent en entropie (min. rang 1). Ces sorts sont décrits dans le *recueil de magie*.

Cette compétence est limitée au rang 3 (rang maximal).

Conditions : aucune condition particulière.

Système runique alternatif

Cette compétence doit être créée sur mesure par le MD. Il peut en exister plusieurs versions dans un même monde de campagne (plusieurs compétences distinctes).

Jusqu'ici, nous avons toujours parlé des runes de la *haute magie* comme étant un langage unique et universel (tous les mages du monde utilisent les mêmes runes et le même patrimoine de sorts, quelle que soit la civilisation et la région du monde dont ils sont issus). Ceci suppose que ce système unique se soit répandu largement de par le monde.

Or, si votre MD a de l'imagination, il pourrait très bien concevoir que certaines civilisations aient élaboré au fil du temps une autre forme de magie runique, utilisant les mêmes principes généraux, mais employant des caractères différents et déployant sa propre gamme de sortilèges. En un mot : un autre langage magique. De tels systèmes portent le nom de *système runique alternatif*, par opposition à la *haute magie*, qui est probablement le système runique le plus répandu dans votre monde de campagne (le système runique par défaut, tel que décrit jusqu'ici dans ces pages).

Par exemple, votre MD pourrait imaginer qu'un ancien empire disparu (appelons-le l'empire Teklan) utilisait jadis d'étranges symboles géométriques en guise de runes. Au lieu de constituer des phrases formées de caractères, leurs formules magiques prenaient la forme d'étranges « labyrinthes » picturaux. Par ce moyen, ils étaient capables de mémoriser et lancer des sortilèges tout à fait inconnus des pratiquants de la *haute magie*. Les mages teklan mémorisaient leurs sorts en se concentrant sur le dessin formé par les labyrinthes (chaque formule avait son labyrinthe propre) et en les fixant dans leur mémoire. Pour relâcher l'énergie d'un de leurs sorts, ils se concentraient sur le dessin formé, et effectuaient des gestes correspondants aux tours et détours du labyrinthe. Leurs formules n'étaient pas inscrits dans des *grimoires*, mais peintes à même les murs de leurs « temples » (ou gravées en relief). Cependant, comme les mages normaux, ils ne pouvaient mémoriser qu'un certain nombre de sorts par jour, en fonction de leur niveau de mage (tableau 27).

Si de tels langages existent dans votre campagne, les mages « normaux » (pratiquants de la haute magie) ne les maîtrisent pas, et sont incapables de lancer les sortilèges qu'ils gouvernent. La seule manière de les apprendre, c'est de choisir la compétence thaumaturgique « système runique alternatif », sous la forme conçue par votre MD. Par exemple, imaginons que l'archimage Leufar s'intéresse aux anciens empires Teklan. Au terme de longues recherches, il en vient à avoir réuni suffisamment de documentation sur leur système de magie, et pense être à même de comprendre leurs pictogrammes. Le MD propose alors à Leufar de développer la compétence thaumaturgique « runes géométriques teklan ». Ceci permet à Leufar de comprendre le langage magique teklan, de mémoriser et de lancer des sorts écrits sous forme de labyrinthe. Bien entendu, il lui faut encore se procurer d'anciennes formules teklandes, ce qu'il a probablement déjà fait dans le cadre de ses recherches. Quant au MD, une lourde tâche l'attend : créer des sortilèges totalement nouveaux, et les inclure dans le jeu en tant que « magie teklane » (si le système ne donne pas accès à de nouveaux sorts, il n'est pas intéressant pour le joueur !). Leufar est maintenant capable d'étonner et surprendre ses confrères en utilisant des incantations tout à fait inconnues d'eux, proférées dans

une langue qu'ils ne peuvent pas comprendre (pas même reconnaître !).

Un système runique alternatif fonctionne généralement à *peu près* comme la haute magie, mais le MD est libre de modifier certaines règles pour produire quelque chose d'original. Par exemple, il est possible qu'une formule teklane n'ait pas besoin d'être *pondérée* pour fonctionner (pas de test de pondération nécessaire – la formule est toujours stable et équilibrée). En contrepartie logique, il est impossible de créer des formules impondérées en système teklan (pas de parchemins de sorts ni d'incantation piégée). Certaines règles doivent pourtant rester constantes : par exemple, tout sortilège doit être mémorisé au préalable avant de pouvoir être lancé, et les mages utilisant les systèmes runiques alternatif se reportent également au tableau 27 pour savoir combien de sorts ils peuvent mémoriser chaque jour. Bien sûr, les sortilèges écrits dans la langue runique alternative sont également caractérisés par un niveau de puissance, qui va de 1 à 9.

Lorsqu'un mage maîtrise un langage runique étranger, il peut choisir de mémoriser des sortilèges appartenant à ce système à la place de sortilèges de *haute magie*. Par exemple, si Leufar est capable de mémoriser deux sorts de niveau 6 par jour, il pourra choisir de mémoriser soit deux sorts de *haute magie* de niveau 6, soit deux sorts teklan de niveau 6, soit encore un sort teklan et un sort de haute magie, tous deux de niveau 6.

La plupart des systèmes runiques n'ont pas d'écoles de magie : tous les sorts utilisent les mêmes runes et les mêmes principes, et toute personne maîtrisant le système peut lancer n'importe quel sort y appartenant. Cette « simplification » sera souvent de mise, parce que le corpus de sorts créés pour un système alternatif reste souvent très limité (c'est pasqueu le MD est paresseux). Si le MD le souhaite, il peut toutefois décider qu'il existe différentes écoles de magie dans son système runique alternatif ; dans ce cas, les joueurs qui maîtrisent le système doivent encore acquérir une à une les écoles nécessaires (maîtrise au rang 1).

Rang 2 à 4 : maîtrise. La maîtrise d'un système alternatif est au rang 2, 3 ou 4 (variable selon les avantages offerts par le système, notamment le nombre de sorts disponibles et la difficulté qu'il y a à se les procurer).

Traduire un sort d'un système à un autre : Il est parfois possible de traduire un sort d'un système runique à un autre. Généralement, ceci veut dire traduire un sortilège écrit en runes alternatives en un sortilège écrit en « haute magie », pour que des magiciens « normaux » puissent dorénavant l'utiliser (le système runique de la *haute magie* est très souple parce qu'il accepte facilement de nouvelles runes ; il peut donc facilement intégrer des sortilèges écrits dans d'autres systèmes) : l'inverse est rarement possible. Traduire un sortilège demande différents jets de dés, dont, au minimum, un test de *compréhension des runes* et un test de *pondération* (la DC de ces jets est d'environ $14 + 2 \times$ le niveau du sort). Cependant, la version traduite du sort sera soit moins puissante que l'originale, soit d'un niveau de sort plus élevé (on perd toujours quelque chose dans la traduction). Votre MD pourrait décider par exemple que *inversion de la gravité* est à l'origine un sortilège Teklan. Il y a quatre siècles de cela, le célèbre archimage Leufar (un mage érudit, versé dans l'étrange magie teklane) l'a traduit en haute magie pour le rendre accessible à ses collègues. Sous forme Teklane, *inversion de la gravité* est un sortilège de niveau 4 ; mais en haute magie, il s'agit bien entendu d'un sort de niveau 6 (comme indiqué dans le manuel des

joueurs). Seul Leufar pouvait lancer une version *niveau 4* de cette puissante incantation, ce qui constituait pour lui un avantage indéniable.

Le MD peut ainsi décider que certains des sorts « classiques » proposés dans les manuels officiels sont en réalité d'origine « étrangère » (créées dans un système runiques alternatif, puis traduites en haute magie par quelque érudit et incorporée à elle), bien que la plupart des mages l'ignorent généralement. La version originale devait être plus puissante ou plus avantageuse que la version en « haute magie ». Dans ce cas, un personnage capable de retrouver et de lancer la version originale du sort peut l'utiliser de façon plus avantageuse (la version originale est un peu comme un *sortilège optimisé*).

Les systèmes runiques alternatifs demandent beaucoup de travail au MD, mais ils sont intéressants dans le jeu, d'une part parce qu'ils permettent à certains joueurs de développer des pouvoirs originaux (ou de confronter des joueurs à des pouvoirs inconnus d'eux, dans le cas où ils sont maîtrisés par un PNJ) ; d'autre part parce que les recherches préalables à l'acquisition de la compétence peuvent être en elles-mêmes passionnantes... pour retrouver les antiques incantations teklanes et comprendre leur système runique, il est probable que Leufar ait dû se transformer en *indiana jones* et explorer bien des ruines teklanes envahies par les ronces et les hommes serpents, au cours de passionnantes aventures...

Créer son corpus de sorts alternatifs : Si le MD souhaite réduire sa charge de travail, il peut tout simplement choisir certains sorts dans les manuels officiels, et décider que, dans sa campagne, ces sorts n'existent que dans un système runique alternatif (ils sont inaccessibles aux mages normaux). Signalons aussi qu'il est possible, en utilisant Internet, de se procurer un grand nombre de nouveaux sortilèges créés par des joueurs. Par ailleurs, il est souvent facile, pour le MD, de justifier que son système runique alternatif comporte beaucoup moins de sorts : après tout, il s'agit d'une magie beaucoup moins répandue (peut-être même oubliée), donc les formules sont beaucoup plus difficiles à se procurer... Enfin, veillez à ce que le corpus de sorts alternatif aient un même *esprit*, c'est-à-dire que l'on sente à travers ses sortilèges en quoi cette magie est *différente*, en quoi elle a sa propre identité...

Donner un contexte à votre système runique alternatif : Un système runique alternatif ne vaut la peine que s'il est soigneusement mis en contexte par le maître de jeu, c'est-à-dire s'il s'inscrit dans le cadre d'une civilisation, d'un courant de pensée occulte, bref, de l'étranger. Ceci contribuera à donner à votre campagne une aura d'étrangeté et de mystère. Par exemple, un système runique alternatif peut être le propre d'une civilisation perdue, d'un peuple ennemi, ou encore d'une secte ou d'un courant philosophique occulte. Si ce système n'est pas facile à apprendre, c'est justement parce que la civilisation qui l'a créée est morte, que l'ennemi conserve jalousement ses secrets, ou que de vastes autodafés commandités par l'inquisition ont réduit à néant tout ce que l'on savait de cette magie.

Commencer sa carrière avec un système alternatif : Il est possible de concevoir un personnage (PJ ou PNJ) qui commence sa carrière *sans maîtriser la haute magie* (ni aucune de ses écoles). A la place, il maîtrise un système runique alternatif. Dans ce cas, le système en question ne coûte rien au personnage (il ne doit dépenser aucune unité de compétence pour l'apprendre, puisque c'est dans ce système qu'il a appris la magie). Le personnage est capable

dès le départ de lancer des sortilèges écrits dans le système alternatif ; en revanche, il est incapable de lancer des sortilèges normaux (ceux des huit écoles de haute magie, c'est-à-dire, probablement tous les sorts du manuel des joueurs). S'il souhaite apprendre par après à maîtriser la *haute magie*, il devra dépenser pour ce faire 3 unités de compétences thaumaturgiques, plus 1 unité pour chaque école de magie qu'il souhaite maîtriser. Par exemple, si Akhin, le mage, est d'origine teklane, il serait logique qu'il commence sa carrière en maîtrisant la magie teklane, plutôt que la haute magie (inconnue dans ses contrées).

Si vous choisissez cette option, il est possible que vous ne sachiez pas quoi faire de vos unités thaumaturgiques initiales (il n'y a pas d'écoles de magie à apprendre dans votre système runique, la pondération n'a pas cours, l'entropie ne fonctionne pas, etc.). Dans ce cas, le personnage peut garder une partie (ou même la totalité) de ses unités initiales en réserve, pour le moment où il aura l'occasion d'apprendre la *haute magie*. Ou bien (autre formule, sans doute la meilleure) le MD lui supprime toutes ses unités initiales inutiles, et lui accorde en contrepartie une voie du *handicap* (le personnage reçoit un package de Xp) d'une valeur de 8 Xp par unité perdue.

Note : Art magique secret. il peut être très intéressant de combiner un *art magique secret* (cfr. ci-dessous) avec un système runique alternatif. Ceci signifie que l'art secret en question ne fonctionne que dans le système alternatif (ce qui peut d'ailleurs expliquer pourquoi il est oublié ou occulte). L'intérêt est que le personnage qui a appris le système alternatif a encore des choses à apprendre de cette forme de magie (et des idées pour dépenser ses unités thaumaturgiques !).

Conditions : Aucune condition particulière (être mage ou composé-mage). Cependant, pour apprendre un système runique alternatif, vous devez en avoir l'occasion au cours du jeu (recherches, rencontre de personnes le maîtrisant, etc.).



Art magique secret

Cette compétence doit être créée sur mesure par le MD. Il peut en exister plusieurs versions dans un même monde de campagne (plusieurs compétences distinctes).

Un *art magique secret* est une technique magique peu courante, généralement conservée jalousement par ceux qui la maîtrisent. Lorsque vous maîtrisez un art magique secret, vous êtes capable de réaliser des prodiges inaccessibles aux autres mages, et probablement de lancer des sorts que les autres mages ne peuvent pas comprendre. Cependant, beaucoup d'arts magiques secrets s'appuient sur une compétence générale, mise en œuvre dans ses créations. Si vous ne maîtrisez pas cette compétence, vous ne pourrez pas utiliser l'art.

Par exemple, imaginons que Leufar découvre au cours du jeu un antique grimoire. Il l'ouvre, et découvre à l'intérieur plusieurs formules de sorts, ainsi que les secrets de la *peinture d'ombre*. En feuilletant l'ouvrage, il apprend que la *peinture d'ombre* était un art magique utilisé par les

princes- sorciers d'un antique empire. Cette technique permet à un magicien peintre d'enchanter un tableau, pour le rendre *semi - vivant*. Ceci offre différentes applications : par exemple, la création d'un portrait capable de transmettre tout ce qu'il voit au mage qui l'a créé (comme dans *le portrait de Dorian Gray*), ou bien un tableau représentant des monstres capables de prendre une vie semi-réelle (similaire aux sorts de magie d'ombre) pour attaquer tout intrus ; ou encore un tableau capable de *fasciner* tous ceux qui le regardent, comme un motif hypnotique. Leufar comprend aussitôt tout l'intérêt de cette technique, notamment pour élaborer de nouvelles défenses pour sa tour. Comme il possède le grimoire explicatif, le MD propose à Leufar de développer la compétence thaumaturgique «*art magique secret : peinture d'ombres*. Cependant, il y met une condition : Leufar ne pourra utiliser cet art que lorsqu'il aura acquis au moins un rang 6 dans la compétence générale *peinture*. Lorsque ce sera le cas, Leufar pourra créer des tableaux suffisamment bons, et les enchanter au moyen des sorts fournis dans le grimoire.

Un art magique secret peut fonctionner soit avec les runes de la *haute magie*, soit avec un système runique alternatif. Dans le second cas, votre personnage devra impérativement maîtriser ce système alternatif pour pouvoir apprendre et utiliser *l'art magique secret*. Beaucoup d'arts magiques secrets fonctionnent dans des runes alternatives, ce qui explique pourquoi ces arts sont très difficiles à apprendre.

D'autres exemples d'art magique secrets : la capacité à conjurer des créatures venues d'un plan inconnu de la plupart des sages (compétence pré-requise : *connaissance des plans, rang 8* – peut être appris auprès d'une antique civilisation qui fut jadis en contact avec des êtres venus de ce plan), une gamme de sortilèges qui ne fonctionnent que dans le plan *astral* et aident le mage à y évoluer (*idem* – peut être appris auprès des Githyanki seulement), ou encore un art permettant de créer des créatures hybrides (compétence pré-requise : *connaissance des créatures, rang 7*).

Rang 1 à 3 : Maîtrise. Le rang nécessaire pour la maîtrise de l'art varie selon les avantages offerts par celui-ci.

Conditions : Aucune condition particulière (être mage ou composé-mage). Cependant, si la pratique de l'art secret met en jeu une compétence générale, mieux vaut avoir un rang suffisant dans cette compétence.

Sort au fer rouge

Vous avez gravé dans votre esprit la formule de 1 ou plusieurs sortilèges de votre choix, et ce de façon permanente. Vous pouvez lancer gratuitement le(s) sort(s) choisi(s) une fois par jour, en plus des sorts auxquels vous avez normalement droit ; de plus, vous n'avez pas besoin de le(s) étudier la veille pour ce faire (ils se chargent automatiquement d'énergie dans votre esprit durant la nuit, sans que vous ayez besoin de faire quoi que ce soit). Vous pouvez également mémoriser le(s) sort(s) choisi(s) autant de fois que vous le souhaitez, dans la mesure de votre limite maximale de sorts par jour (tableau 27), sans devoir faire appel à votre grimoire.

Pour chaque unité de compétence investie en *sort au fer rouge*, vous pouvez inscrire deux niveaux de sort au fer rouge dans votre esprit. Par exemple, si Leufar dépense deux unités thaumaturgiques dans cette compétence, il

pourra fixer au fer rouge un sort de niveau 4, ou bien deux sorts de niveau 2, ou encore quatre sorts de niveau 1. Il choisit de fixer le sort de niveau 4 *métamorphose*. Dorénavant, Leufar peut lancer gratuitement *métamorphose* une fois par jour, en plus des sorts auxquels il a normalement droit. Au cours d'une aventure, notre magistère et ses amis sont faits prisonniers par un dangereux ennemi ; les voici enfermés dans une cellule (sans livre de sort, bien entendu). Comme il n'a pas son grimoire sous les yeux, Leufar ne peut étudier aucun sort, à l'exception de *métamorphose*, puisque ce sort est gravé au fer rouge dans son esprit. Puisque Leufar peut normalement mémoriser 3 sorts de niveau 4, il n'a pas d'autre choix que de mémoriser trois fois le sort de *métamorphose*. Puisqu'il peut en outre lancer gratuitement ce sortilège une fois par jour, notre héros dispose de 4 sortilèges de *métamorphose* : c'est assez pour se transformer, lui et ses trois compagnons d'infortune, en rat, et s'enfuir par un interstice entre les pierres. Son tortionnaire ne s'attendait pas à ce que Leufar dispose de moyens magiques sans son grimoire : il en est pour ses frais.

Le rang maximal que vous puissiez atteindre dans cette compétence est le rang 3 (6 niveaux de sort au fer rouge).

Conditions : Mage de niveau 5 ou plus ou composé-mage de niveau 8 ou plus. Pour fixer un sort au fer rouge dans votre esprit, vous devez bien entendu disposer de sa formule et être capable de le lancer !



Rituel de Basse magie

Rares sont les mages qui regardent la Basse magie avec autre chose que du mépris. Certains, cependant, s'y intéressent par marotte ou par réel intérêt pour le peuple et ses traditions. Et bien leur en prend : les avantages qu'ils peuvent en tirer sont bien réels.

Un mage (ou un composé-mage) peut échanger une unité de compétence thaumaturgique contre 6 rangs à répartir dans un ou plusieurs rituels de Basse magie de son choix. Si vous appartenez à l'une de ces classes, vous pouvez utiliser la basse magie même si votre sagesse est inférieure à 13. Vous ne pouvez apprendre que des rituels *mineurs*. Seuls les rituels dans lesquels vous aurez investi une partie des 6 points achetés font désormais partie de votre champs de compétence, mais pas les autres : par conséquent, vous ne pouvez pas investir d'unités de compétences générales (reçues normalement) dans d'autres rituels de basse magie.

Conditions : Aucune condition particulière (être mage ou composé-mage). Vous devez bien entendu convaincre un sorcier de vous livrer ses secrets, ou découvrir l'un des rares répertoires de rituels de Basse magie mis par écrit par quelque érudit.

Création d'objets magiques

Tôt ou tard, votre mage s'intéressera à la possibilité de créer lui-même des objets magiques permanents (bâtons, baguettes et bâtonnets ; anneaux ; objets divers ; en fait tout objet qui peut être utilisé à volonté, ou qui peut être rechargé une fois son énergie épuisée). Enchanter un objet de manière permanente demande un certain savoir-faire ; ce savoir-faire doit s'acquérir par le biais de la compétence thaumaturgique *création d'objets magiques*. Si vous ne possédez aucun rang dans cette compétence, vous êtes incapables de créer des objets magiques permanents (réutilisables ou rechargeables).

Rang 1 : initié. vous êtes capable de créer n'importe quel type d'objet magique. La création d'un objet magique vous demandera probablement plusieurs semaines de travail (au moins), pendant lesquelles vous devrez mener toute recherche que le MD juge appropriée (cfr. création de sorts, première étape, à la page 278). Vous devrez au préalable préparer l'objet à fixer la magie, grâce au sort de niveau 6 *enchantement d'objet* (ou sa version optimisée de niveau 4, si vous êtes enchanteur). Vous devrez ensuite lancer sur l'objet tout sortilège correspondant à ses pouvoirs, ce qui suppose que vous soyez en possession de toutes les formules nécessaires, et que vous ayez le niveau suffisant pour les utiliser. Une fois ceci fait, vous dépensez un certain nombre de Xp (défini par le MD en fonction de la puissance de l'objet) ; l'objet est à présent enchanté.

Note : potions et parchemins. cette compétence n'est pas nécessaire pour réaliser des potions ni pour créer des parchemins de sorts.

Tout mage de niveau 3 ou plus peut en principe créer une potion ; ceci demande simplement du temps, des recherches (cfr. création de sorts), et la réussite d'un excellent test en alchimie (DC 24 ou plus), qui peut d'ailleurs être effectué par un autre personnage que le mage lui-même, s'il s'assure des collaborations (par exemple, celle d'un alchimiste renommé). Une fois la potion créée, le mage doit l'enchanter en lançant sur elle le sort approprié (c'est-à-dire le sort qui correspond aux effets de la potion). La potion correctement composée fixe la magie du sort, la conserve, et la restitue à la personne qui la boit. Par exemple, la création d'une potion de clairvoyance (3 doses) demandera au mage une semaine de recherches, un test d'alchimie DC 25, et la capacité à lancer le sort de *clairvoyance*. Ce faisant, seul un mage de niveau 5 au moins pourra réaliser une telle potion (c'est le niveau minimal pour lancer le sort de *clairvoyance*), à moins d'être un *devin* et de posséder la version optimisée du sort (niveau 2). La création d'une potion coûte un certain nombre de Xp.

La méthode de création de parchemins est décrite à la page 280. Créer un parchemin ne coûte aucun Xp.

Conditions : Mage de niveau 12 (enchanteur de niveau 7).



DESCRIPTION DES SPECIALISATIONS MAGIQUES

Ci-dessous, vous trouverez la description des *avantages spéciaux* offerts par chaque école de magie en particulier, si vous vous *spécialisez* dans celle-ci (rang 4) ou si vous développez une affinité avec elle (rang 5). Ces avantages viennent en plus des avantages généraux de la spécialisation, lesquels sont décrits à la page 285.

Cette description précise aussi les scores de caractéristiques minimaux que vous devez posséder pour pouvoir devenir un *spécialiste* d'une école de magie donnée (avoir un tel score est une condition sine qua non pour acquérir le rang 4 – *spécialisé* dans cette école). Enfin, elle précise quel niveau minimal vous devez avoir atteint dans votre classe de mage pour pouvoir acquérir une *affinité* (rang 5) avec cette école (les composés-mages ne peuvent jamais atteindre le rang 5). Notez que seul un mage spécialisé depuis au moins deux niveaux dans l'école de magie en question peut développer l'affinité. Par exemple, si le mage Leufar devient *enchanteur* seulement au niveau 12, il devra attendre le niveau 14 pour acquérir l'affinité en enchantement/charme (bien que cette affinité soit permise à des mages de niveau 9, qui auraient fait le choix de la spécialisation plus tôt dans leur carrière).



Illusionniste (école d'illusion/phantasme) : pour devenir un illusionniste spécialisé, vous devez avoir au moins 14 en intelligence. L'affinité s'acquiert à partir du niveau 10.

- **Spécialité (rang 4) :** Un spécialiste de l'illusion a 40% de détecter automatiquement toute illusion *mineure* (sort de niveau 1 à 3 et effets assimilés), et 20% de chances de détecter toute autre type d'illusion. De plus, s'il cesse de se concentrer sur une illusion, il peut malgré tout la maintenir automatiquement durant

une période de 1 tour/niveau. Durant cette période, l'illusionniste peut effectuer toute autre action, y compris lancer des sorts. Ceci suppose que l'illusion soit de nature *fixe* ou *répétitive* : un mur ou un objet inerte, un son à peu près constant comme le bruit de l'eau ou du vent, une illusion telle qu'une mare ou un feu d'âtre, etc. : une illusion plus complexe se mettra à répéter stupidement le même cycle court (un round max.) dès que l'illusionniste cesse de se concentrer sur elle. Aucun élément nouveau ne peut s'ajouter à l'illusion. S'il souhaite modifier l'illusion ou y ajouter des éléments, l'illusionniste peut à tout moment se reconcentrer sur elle (cependant, il ne peut pas retarder de cette manière l'échéance à laquelle l'illusion se dissipera, soit au bout d'un tour par niveau du mage, comptés à partir du moment où l'illusionniste a relâché la première fois sa concentration).

- **Affinité (rang 5) :** Un illusionniste de rang 5 peut désormais utiliser à volonté les sorts *image silencieuse* (dans D&D 3°) ou *force fantasmagique mineure* (dans AD&D 2°) comme s'il s'agissait de simples cantrips (temps d'incantation : 1).

Transmutateur (école d'altération) : Pour devenir transmutateur, vous devez au moins posséder une intelligence de 14. L'affinité s'acquiert à partir du niveau 14.

- **Spécialité (rang 4) :** Un spécialiste de la transmutation a 40% de chances de détecter automatiquement une personne ou un objet *métamorphosé*. Il reconnaît que la forme qu'il a sous les yeux n'est pas la forme réelle de la créature ou de l'objet, mais il reste incapable de déterminer à quoi ressemble cette forme réelle, autrement dit d'identifier la créature ou l'objet sous sa véritable nature.
- **Affinité (rang 5) :** Un transmutateur de degré 5 devient invulnérable à toute forme de métamorphose magique involontaire de son corps. S'il est victime d'un tel effet, et qu'il échoue à sa sauvegarde, il n'est tout simplement pas affecté. De plus, il peut utiliser à volonté le sort d'*auto-métamorphose* comme s'il s'agissait d'un simple cantrip (temps d'incantation : 1).

Evocateur (école d'évocation) : pour devenir évocateur, vous devez avoir au moins 15 en constitution. L'affinité s'acquiert à partir du niveau 12.

- **Spécialiste (rang 4) :** Un spécialiste de l'évocation inflige des dégâts supérieurs lorsqu'il lance un sort d'évocation. Les dégâts d'un tel sort sont augmentés de 1 par dé de dégât.
- **Affinité (degré 5) :** Lorsqu'un évocateur de degré 5 lance un sort d'évocation qui fait appel à l'une des 3 forces suivantes : feu, glace et foudre, il peut s'il le souhaite transformer l'énergie du sort en l'une des 2 autres formes d'énergies citées. Le sort modifié possède les mêmes caractéristiques et effectue les mêmes dégâts que l'original, mais la nature de ces dégâts est différente. Par exemple, si Jern, l'évocateur, a en mémoire un sort de boule de feu, et qu'il rencontre un dragon rouge (une créature qu'il sait immunisée aux dégâts du feu), il peut lancer ce sort contre lui en le transformant en une boule de foudre effectuant les mêmes dégâts. L'avantage est que le dragon sera plus sérieusement affecté que par un sortilège du feu.

Conjurateur (école de conjuration) : Pour devenir un conjurateur, vous devez avoir au moins 14 en sagesse. L'affinité s'acquiert à partir du niveau 9.

- **Spécialiste (rang 4) :** Les conjurateurs connaissent mieux que quiconque les créatures extra-planaires. Lorsqu'il lance un test en *connaissance de la magie* pour s'informer sur une telle créature, un conjurateur bénéficie d'un bonus de +4. De plus, s'il doit lancer un jet de dé au cours du jeu pour savoir s'il peut garder le contrôle sur une créature (par exemple, si un *élémentaire* risque de lui échapper ou si le MD lui demande un jet de dé pour savoir si son pentacle est bien conçu), il peut également ajouter 4 au résultat de ce jet.

De plus, un conjurateur est capable de détecter la présence d'une créature conjurée, surnaturelle ou immatérielle (démons, spectres, serviteurs invisibles, élémentaux, esprits, etc.). dans les environs, en se basant sur des signes subtils de sa présence, tels que les réactions des animaux, d'infimes changements dans la luminosité (révélant la présence d'un démon), d'étranges courants dans l'eau (révélant la présence d'un élémentaire), etc. De tels signes se manifestent presque toujours lorsqu'une créature surnaturelle est dans les parages, mais ils sont parfois si ténus ou si anodins que seul un conjurateur est à même de les repérer. Pour ce faire, il doit réussir un test en connaissance de la magie. Si le test est très bien réussi, il peut même déterminer la nature de la créature.

Affinité : Un conjurateur de rang 5 peut désormais lancer le sort *serviteur invisible* comme s'il s'agissait d'un simple cantrip. De plus, lorsqu'il lance un sort de renvoi ou d'abjuration pour chasser une créature conjurée, la résistance à la magie de cette créature est considérée comme abaissée de 20% (pour ce sort seulement).

Enchanteur (école d'enchantement/charme) : Pour devenir enchanteur, vous devez posséder soit une sagesse de 15, soit un charisme de 14. L'affinité s'acquiert à partir du niveau 9.

- **Spécialiste (rang 4) :** Un spécialiste de l'enchantement a 40% de chances de détecter qu'une personne est influencée par un sortilège d'*enchantement/charme*. Ceci nécessite au minimum 1 tour d'observation de la personne, à courte distance. De plus, lorsqu'un enchanteur lance un sort d'enchantement/charme, tous les témoins (même la cible du sort) doivent lancer un jet de sauvegarde mentale DC16 : en cas d'échec, ils oublient aussitôt qu'ils ont vu le mage effectuer une incantation, et cette dernière passera donc inaperçue. Ceci est le fait d'un charme mineur qui accompagne toujours le sort, et non de la discrétion de l'incantation elle-même (qui s'effectue normalement).
- **Affinité (rang 5) :** Un enchanteur de rang 5 peut utiliser le sort *amitié* comme s'il s'agissait d'un simple cantrip (temps d'incantation : 1). De plus, il peut libérer toute personne victime d'un sort d'enchantement de niveau 1 à 3 (par exemple, le sort de charme personne) des effets de ce sort, rien qu'en claquant les doigts devant ses yeux: la personne a aussitôt le droit de lancer un nouveau jet de sauvegarde (même si le sort n'en accordait normalement aucune), contre une DC de 16. En cas,

de réussite, elle retrouve instantanément son libre arbitre et n'est plus soumise au charme. Ce petit truc prend toujours un round par personne que le mage souhaite libérer.

Necromancien (école de nécromancie) : Pour devenir nécromancien, vous devez posséder soit une sagesse de 15, soit une constitution de 14. Il n'existe pas d'affinité en nécromancie.

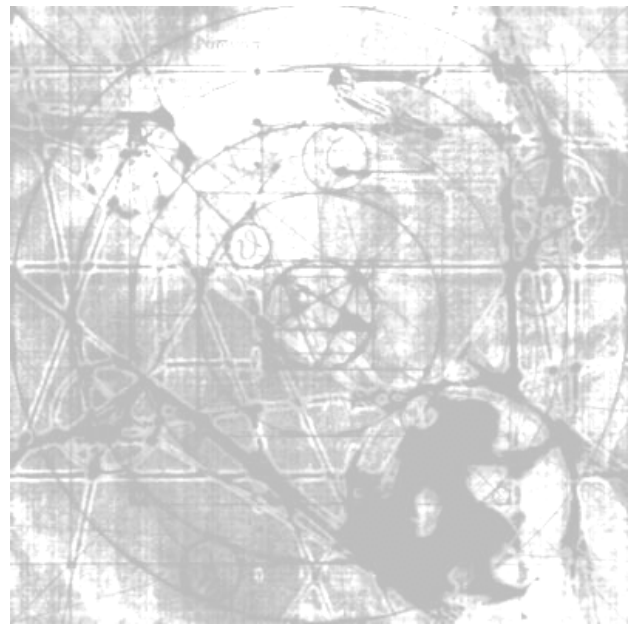
- **Spécialité (rang 4) :** Un nécromancien est capable de contrôler les morts-vivants, comme le pouvoir divin dont disposent certains prêtres. Il maîtrise ce pouvoir comme un prêtre d'un niveau équivalent au sien.

Abjuteur (école d'abjuration) : Pour devenir abjuteur, vous devez posséder une sagesse de 14. L'affinité s'acquiert à partir du niveau 12.

- **Spécialité (rang 4) :** Un abjuteur dispose des mêmes avantages spéciaux qu'un conjurateur.
- **Affinité (rang 5) :** L'abjuteur peut utiliser le sort *protection contre le mal* comme s'il s'agissait d'un simple cantrip, sur lui-même uniquement. De plus, s'il tente de renvoyer une créature extra-planaire dans son plan (au moyen de sorts tels que *renvoi* ou *abjuration*), la résistance à la magie de la créature est considérée comme abaissée de 20% (pour ce sort seulement).

Devin (école de divination) : Pour devenir devin, vous devez posséder une sagesse de 14. L'affinité s'acquiert à partir du niveau 7.

- **Spécialité (rang 4) :** Un devin peut utiliser à volonté le sort *détection de la magie*, comme s'il s'agissait d'un simple cantrip. De plus, tous ses sorts de l'école de divination ont une portée triple de la normale.
- **Affinité (rang 5) :** dans certaines circonstances, à la discrétion du MD (par exemple, lorsqu'un danger inattendu, immédiat ou non, menace le devin), le mage peut lancer un jet de sauvegarde *mental* contre une DC de 20. S'il le réussit, il est sujet à une soudaine inspiration. Par exemple, si un groupe de gnolls embusqués dans un bosquet s'apprête à fondre par surprise sur les personnages, le devin peut tout à coup ressentir un malaise, et avoir son regard attiré vers le bosquet. S'il serre la main au futur tyran, le devin peut tout à coup avoir l'intuition des ambitions de cet homme apparemment affable, ainsi qu'une brève vision de son futur sanguinaire (niqué, le sénateur Palpatine !).



3. L'ART DU BARDE



Les bardes disent que l'univers chante : il émet en continu une symphonie riche et complexe, où le bruissement des forêts, les grondements de la terre, la course du cerf et le murmure inaudible des émotions humaines se mêlent et s'entremêlent à l'infini. Le moindre des êtres vivants entend ce chant secret, l'écoute, et y retrouve sans mal sa propre partition. C'est lui qui porte au printemps le mâle vers la femelle, qui pousse le mulot dans les serres de l'aigle, et qui donne aux arbres la volonté de grandir vers le ciel. Lui qui fixe la place de toute chose.

Nous autres, humains, avons perdu pour la plupart le pouvoir d'écouter consciemment ce chant, et nous sommes perdus dans la nuit et le silence, sans le guide d'une partition pour nous aider à trouver notre vraie place et à poser l'acte juste... et pourtant, nous l'entendons encore sans le savoir, et il nous influence à notre insu.

Les bardes, seuls, ont retrouvé la conscience de cette musique, et la perçoivent mieux que tout autre. Charmés par elle, ils tentent, à travers leur accords de harpe et à travers leurs histoires, de restituer un peu de cette grandeur qu'ils perçoivent dans le sifflement du vent, les craquements des rochers, le

bruissement des feuilles et les riches inflexions des voix des hommes, et ils cherchent à la faire partager à leur public. Gardiens de l'histoire du monde et des récits du passé, ils sont peut-être les seuls à percevoir l'harmonie et la beauté qui se dégagent du lent déroulement des ères.

Leur pouvoir est d'enchanter nos sens, tout comme ils se sont eux-mêmes laissés enchanter. Ils le font pour leur plaisir et pour celui d'autrui, parce que leur amour de la beauté est immense. C'est pour eux une tâche sacrée.

Ils mesurent toute l'ampleur et le pouvoir de la *musique universelle*. Ils savent qu'elle influence imperceptiblement les émotions, les perceptions et mêmes les actes des créatures. Ils ont aussi appris que celui qui connaît les notes justes, celui qui comprend l'esprit et le style de la grande symphonie, peut y mêler son propre chant, et s'adresser ainsi directement aux âmes des créatures. Il faut le faire avec tact, et avec goût, pour ne pas créer la disharmonie : alors les créatures, sans en avoir conscience, se laisseront guider par ce chant nouveau venu, l'écouteront de toute leur âme, et lui obéiront. Ainsi procèdent les charmes bardiques; car leur musique fait vibrer l'air, mais elle provoque aussi d'étranges échos dans un registre qui n'est accessible qu'à notre inconscient : parce qu'il connaissent les notes secrètes qui mettent en mouvement les âmes, ils peuvent nous imposer des émotions et nous guider en toute subtilité. Bref, nous enchanter au sens magique du terme : c'est *l'art du barde*, oeuvre de magie, qui pourtant ne met en oeuvre aucune autre énergie que des mots et des notes...



Les œuvres du barde : Le terme *œuvres* renvoie à toute les réalisations surnaturelles de l'art du barde. Ceci comprend :

- **Les charmes :** par lesquels un barde influence l'esprit des humains et des autres races pensantes (voire même des animaux) au moyen de sa musique et de ses paroles.
- **Les chants primordiaux :** d'antique mélodies, par lesquels un barde évoque l'origine des choses, et gagne ainsi du pouvoir sur elles.
- **Les inspirations :** par lesquelles un barde laisse parler sa sensibilité d'artiste, et l'utilise comme un véritable art divinatoire.

Un barde de niveau 1 est déjà capable d'effectuer tous les types de *charmes* et d'*inspirations* (bien qu'il ne les réussira pas à tous les coups). En revanche, il ne connaît encore aucun *chant primordial*. Il devra les apprendre un à un au fur et à mesure qu'il progresse en niveau, en rencontrant d'autres bardes et en découvrant d'antiques savoirs.

Note : les sorts druidiques qu'un barde peut lancer ne sont évidemment pas considérés comme des *œuvres*. Ils ne font pas l'objet de ce chapitre : reportez-vous plutôt aux pages 265-270 pour en savoir plus à leur sujet. Un barde apprend ses sorts de prêtre au contact des autres druides.

Score de charme : tout barde dispose d'un score de *charme*, qui reflète sa sensibilité surnaturelle et sa capacité à influencer les âmes des êtres grâce à sa musique et à ses paroles. Le score de charme de votre personnage est égal à :

Niveau du personnage + bonus standard de charisme.

Notez votre *score de charme* quelque part sur votre feuilles de personnage, par exemple parmi les compétences spéciales. Vous aurez souvent à vous en servir au cours du jeu, car presque tous les talents du barde reposent sur lui.

Effectuer un œuvre de barde : à l'exception des chants primordiaux, tous les pouvoirs qui constituent *l'art du barde* peuvent être utilisés à volonté, et le barde n'a pas besoin de les préparer à l'avance. Vous pouvez donc décider à tout moment d'effectuer n'importe laquelle des *œuvres* de l'art du barde connue de vous, sans limite et à volonté, quel que soit votre niveau. Utiliser votre talent de barde ne vous coûte d'ailleurs aucun point de ressources. En revanche, la réussite des *œuvres* est toujours soumise à un *test de charme*, similaire aux tests de compétence : lancez un d20, et ajoutez au résultat votre *score de charme*. La DC que vous devez atteindre dépend de *l'œuvre* effectuée.

Condition préalable : Aucune œuvre de barde ne peut être réalisée si le barde lui-même n'a pas au moins un rang 8 dans la compétence artistique mise en jeu (*musique* ou *narration*). En général, un personnage qui n'a pas au moins un rang 8 dans ces deux compétences ne peut pas devenir *barde*. Un personnage qui aurait un rang 8 dans l'une de ces deux compétences, mais pas dans l'autre, pourrait éventuellement devenir barde, mais il ne pourrait alors effectuer que des œuvres qui relèvent de la compétence dans laquelle il a le rang suffisant (pour effectuer toute autre œuvre, il devra attendre d'avoir progressé suffisamment dans l'autre compétence).

Description des œuvres du barde : La description de chaque type d'œuvre reprend au moins les éléments suivants : la DC du *test de charme* nécessaire à sa réussite, le nombre de cibles affectées (et lesquelles), ainsi que la compétence d'art mise en jeu (*narration* et /ou *musique*).

Les charmes

Les *charmes* sont des mélodies et/ou des paroles qui ont le pouvoir d'influencer le comportement et les émotions d'une ou de plusieurs personnes ou créatures. Ils sont toujours *improvisés* par le barde en fonction des circonstances : en effet, chaque contexte (lieu, atmosphère générale, personnes présentes, actions en cours) nécessite une mélodie qui lui est adaptée. C'est pourquoi, un test de *charme* est toujours nécessaire pour déterminer si le barde s'est montré suffisamment inspiré pour créer une musique appropriée et *charmer* ses auditeurs.

Types de charmes : Il existe différents types de charmes, décrits ci-dessous. Chacun d'eux produit des effets particuliers. Certains charmes affectent toutes les personnes qui l'entendent ; d'autres ne peuvent viser qu'une seule personne ou créature. Un barde ne peut effectuer qu'un seul type de charme à la fois. Il peut effectuer deux charmes différents successivement s'il le souhaite : dans ce cas, le premier charme est automatiquement rompu dès que le barde entame le second.

Note : La plupart des prestations de barde ne sont pas des *charmes*, mais de simples récitals ou des récits sans pouvoir particulier (bien que généralement très beaux et à même de séduire un auditoire). Lorsqu'un barde souhaite faire de sa prestation un véritable *charme*, il le signale au MD en précisant de quel type de charme il s'agit.

DC d'un charme : Par défaut, la DC du test de *charme* est toujours égale à la sagesse de la personne visée, à moins que la description du charme ne spécifie quelque chose de spécial. Ainsi, un test de charme peut être suffisant pour affecter des personnes dotées d'une sagesse de 12, mais insuffisant pour affecter les personnes dotées d'une sagesse supérieure. Dans ce cas, une partie de l'auditoire pourra être affectée, tandis qu'une autre résiste automatiquement.

Jet de sauvegarde : dans la plupart des cas, une personne affectée par un *charme* a droit à un jet de sauvegarde *mentale* pour résister à ses effets. Si ce jet est réussi, la personne n'est pas influencée par le charme. S'il est raté, elle en subit les pleins effets. La DC de la sauvegarde varie en fonction du niveau du barde :

DC de la sauvegarde (charmes de barde) :

Niveau 1-3 :	DC 16
Niveau 4-6 :	DC 17
Niveau 7-9 :	DC 18
Niveau 10-12 :	DC 19
Niveau 13-15 :	DC 20
Niveau 16 + :	DC 21

Quel type de charme puis-je effectuer ? Un barde est capable d'effectuer tous les types de

charmes dès le premier niveau : ils font tous partie de son apprentissage de barde. Cependant, certains types (comme la satyre) seront probablement difficiles à réussir pour un barde dont le *score de charme* est encore faible, parce que leur DC est plus élevée.

Comment effectuer un charme ? Un charme met toujours en œuvre un ou plusieurs arts : musique et/ou narration. Pour réaliser un type donné de charme, vous devez obligatoirement posséder un rang 8 au moins dans la compétence d'art mise en œuvre ; dans le cas contraire, vous ne pouvez pas utiliser ce type de charme. Reportez-vous à la description des différents types de charmes pour savoir quel(s) art(s) ils mettent en jeu.

Portée des charmes : La portée d'un charme est la distance jusqu'à laquelle les paroles ou la musique du barde sont *clairement audibles*. Cette distance varie selon les circonstances (vent fort ou bruit de fond, bonne acoustique en intérieur, etc). Par exemple, si le barde chante dans une très grande salle, dont l'acoustique a été spécialement étudiée pour les concerts, il pourra *charmer* l'ensemble des personnes présentes dans cette salle; en revanche, s'il chante au beau milieu d'une bataille ou sous le tonnerre d'un orage, son charme risque de ne pas porter plus loin que quelques mètres (voire même se révéler totalement impossible à mener). Par défaut (circonstances « neutres »), la portée d'un charme est de 25m. La portée maximale dans des circonstances optimales ne peut de toute façon pas dépasser 50m.

Toutes les auditeurs présents peuvent être affectés par le charme, y compris les alliés du barde, sauf si la description du charme spécifie le contraire.

Quelle créature peut être affectée par un charme ? Normalement, les charmes peuvent affecter les humains et les semi-humains (elfes, nains, gnômes, hobbits, demi-elfes, demi-orcs).

Cependant, votre barde peut également tenter de charmer d'autres types de créatures humanoïdes, telles que orc, goblin, ogre, géant, etc., et ce quelle que soit leur taille. C'est une chose beaucoup plus difficile à réaliser, parce que ces races n'ont pas la même sensibilité ni les mêmes schémas mentaux que les humains. Un barde qui tente d'affecter ces créatures effectue son *test de charme* avec un malus de 6. Seules peuvent être affectées les races de créatures dotées d'un minimum de sensibilité : les espèces dont les représentants ont une sagesse *moyenne* égale ou supérieure à 7 peuvent l'être, les autres ne le peuvent pas. Le MD peut aussi se baser sur des critères de civilisation pour déterminer si une espèce de créature peut ou non être charmée. Par exemple, les orcs ont une organisation sociale, des coutumes, des traditions, et sont capables de produire une musique rudimentaire et de se raconter des histoires de fiction. Ils peuvent donc être charmés. En revanche, les trolls sont des créatures

totalement sauvages, animées par leurs seuls instincts, et ne seront donc pas sensibles au charme. En fait, le MD doit décider si la créature visée est une *personne*, c'est-à-dire un individu doté d'une personnalité élaborée, ou simplement une aberration ou un monstre. Un orc, malgré sa stupidité et son caractère brutal, est toujours une personnalité à part entière : il possède un nom, un passé, une histoire, des aspirations et des peurs qui lui sont propres.

Les créatures non-humoïdes, extra-planaires (élémentaires, démons, etc) ou qui ne sont pas biologiques (spectres, etc) ne peuvent jamais être charmées. Notez toutefois que certains *chants primordiaux* peuvent parfois les affecter de la même manière qu'un *charme de fascination* (cfr. chants primordiaux).



Charme de fascination

DC : sagesse de la cible

Art utilisé : musique (instrument)

Cibles : tout auditeur humain, semi-humain ou humanoïde pensant à portée de la musique.

Le charme de fascination vise à captiver l'attention des auditeurs et à les transporter dans la musique. Lorsque le barde joue de son instrument, toute personne qui échoue à son jet de sauvegarde est *fascinée* par la musique, c'est-à-dire incapable d'effectuer toute action autre que de l'écouter religieusement. Toutefois, une personne attaquée physiquement ou par sorts est instantanément libérée du charme (bien qu'elle subira automatiquement une attaque *surprise*). Les personnes affectées ne remarqueront aucun autre événement qui se déroulerait autour d'elles, sauf ceux qui sont suffisamment violents pour déranger la musique (dans ce cas, le charme est brisé). Par exemple, si un groupe de sept personnages se faufilait sur le côté pendant que le barde joue, les auditeurs ne remarqueraient pas leur passage. Mais si quinze gardes non-charmés attaquaient soudain ces sept personnages en criant d'une voix forte, tous les auditeurs seraient aussitôt tirés du charme.

Le charme prend effet dès que le barde commence à jouer. Il perdure tant que le barde joue, et encore 1d4+1 rounds par après, durant lesquels les personnes affectées émergent progressivement du rêve créé par la musique.

Impressions

DC : sagesse de la cible

Art utilisé : musique (instrument)

Cibles : tout auditeur humain, semi-humain ou humanoïde pensant à portée de la musique.

Un charme d'impression vise à susciter une forte émotion chez les auditeurs. Lorsque le barde joue de la musique pendant au moins un round consécutif, l'émotion qu'il distille dans ses accords s'installe peu à peu dans l'esprit des auditeurs et commence à influencer leurs actes, sauf ceux qui réussissent leur jet de sauvegarde. L'émotion perdure tant que le barde joue, et encore pendant 2d10 rounds + 2 rounds/niveau du barde après qu'il ait cessé de jouer. Le barde peut choisir l'une (et une seule) des émotions suivantes :

Détente : la musique détend les auditeurs et leur procure un sentiment de sécurité et de relaxation. Une personne sur ses gardes cessera de l'être. Une personne affectée par une *peur* magique aura droit à un nouveau jet de sauvegarde pour en être libérée. Des gardes sur le qui-vive pourront se laisser aller à plaisanter entre eux, relâcher leur surveillance et même déposer leurs armes à côté d'eux. Des personnages en train de se disputer (mais qui n'en sont pas encore venus aux mains) se calmeront et entreprendront de discuter plus posément. Une personne sous l'effet de cette impression subit un malus de 5 à tous ses jets en *écouter* et en *observer*.

Méfiance : C'est le contraire de l'impression de détente. Les personnes affectées par les accords grinçants du barde se méfient de tout ce qui les entoure, deviennent très tendues et très nerveuses. La suspicion les gagne. Elles font preuve d'une circonspection exagérée et se méfient fortement de toute personne qui n'a pas entièrement gagné leur confiance, au point de prendre des mesures de sécurité exagérées (ne pas quitter la personne des yeux, exiger qu'elle soit désarmée, etc.). Toute remarque ou comportement inhabituel peut être mal interprété. Même des compagnons de longue date pourront en venir à se demander si tel ami n'a pas été charmé par un mage ennemi. Au sein d'un groupe d'alliés de circonstance (ou de moralité douteuse), la désorganisation et la discorde peuvent survenir.

Désespoir : Pour créer cette impression, le barde doit obligatoirement accompagner son instrument de son chant. Seules les adversaires du barde (ou les membres d'un groupe auquel le barde fait expressément référence dans son chant) seront affectés. Les victimes sont gagnées peu à peu par le désespoir. Elles subissent désormais un malus de 2 à tous leurs jets de dés. Si la situation apparaît réellement mal engagée pour elles, elles sont susceptibles de rendre les armes, mais si les choses ne sont pas réellement mal parties pour elles, elles

se contenteront peut-être de reculer. Un parti qui est manifestement victorieux deviendra très prudent et s'attendra au pire, mais ne fera probablement pas reddition.

Puissance : Pour créer cette impression, le barde doit obligatoirement accompagner son instrument de son chant. Seuls les personnes (ou groupes de personnes) auxquelles le barde fait expressément référence dans son chant seront affectées. Ce charme donne à l'auditeur un appétit conquérant, une impression de toute puissance et de victoire certaine. Les personnes affectées deviendront téméraires et trop sûres d'elles. De plus, leur confiance ouvre leurs défenses : elles subissent un malus de 2 à la classe d'armure.

Mélancolie : En écoutant la musique, les auditeurs se sentent pris de mélancolie. Ils n'ont plus l'envie de rien entreprendre et souhaitent éviter tout effort et toute confrontation. Ils voient la vie en noir et s'assoient ou errent en proie au spleen. Ils peuvent toujours défendre leur vie, mais ne jugeront pas utile d'attaquer. Ils ne s'occupent que des tâches et besoins élémentaires et strictement nécessaires (manger, placer un garde démotivé si le danger guette, refermer la porte de la cellule sur un détenu, etc.). En revanche, les actions qui ne sont pas strictement nécessaires ne sont pas effectuées (les chevaux ne seront pas ferrés, le feu mourra dans l'indifférence, l'équipement ne sera pas surveillé efficacement ni entretenu, etc.).

Ressentiment : Cette impression fait éclater tous les ressentiments latents dans un groupe d'auditeurs. Si vous n'avez rien (rien du tout !) à reprocher à vos compagnons, vous ne serez pas agressif à leur égard ; mais si vous avez le moindre ressentiment contre eux (une petite jalousie, une remarque mal placée, une pique mal reçue il y a 10 jours, un trésor mal partagé, etc.), vous leur ferez payer en paroles agressives et en colère soudaine. Même si vous n'avez aucun ressentiment contre les personnes présentes, vous laisserez éclater votre ressentiment contre des absents (ce professeur qui vous a viré de ses cours il y a dix ans, etc.). Des personnes agressives de nature pourront même devenir violentes si la situation s'envenime (par exemple, si la personne à laquelle elles s'en prennent leur répond par d'autres reproches, ce qui est souvent le cas).

Pitié et compassion : les auditeurs deviennent portés vers la pitié, la tolérance, la compréhension et la compassion (dans les limites de leur moralité). Cette émotion peut amener toute personne normale à faire preuve de ces qualités, oubliant haine, vengeance ou indifférence. Les personnes particulièrement endurcies seront peu influencées (encore que leur main puisse être retenue quelque temps avant un geste fatal, par exemple). Dans tous les cas, cette impression serait fort utile devant toute forme de tribunal.

Faiblesse : La musique du barde réveille toutes sortes de mauvais souvenirs chez l'auditeur : tous ces moments où il s'est senti faible, minable ; échecs, honte et remords remontent à la surface (toute personne en a forcément eu sa part). La personne s'en trouve affaiblie dans sa volonté, dans son courage, dans son charisme, et dans sa capacité de décision. En conséquence, l'auditeur subira un malus de 2 à tous ses jets, et un malus de 4 en Cha.

Joie : La musique du barde distille tout simplement une forte émotion de joie et d'euphorie, à condition toutefois que les conditions s'y prêtent. Des personnes joyeuses seront plus portées au contact, aux relations humaines, et aux faveurs et libéralités. Un souverain joyeux, par exemple, accorderait plus facilement des faveurs.

Les personnes affectées n'ont jamais conscience de l'influence de la musique sur eux (celle-ci leur apparaît comme un événement anodin ; il est même possible qu'ils ne réalisent pas qu'il y a eu de la musique).

Une impression n'est jamais aussi puissante qu'un sortilège, en ce sens qu'elle ne peut pas convaincre quelqu'un d'agir contre des évidences. Par exemple, si le barde instille un impression de *désespoir* à un groupe d'ennemis qui est en train d'écraser ses compagnons, il risque fort de ne pas parvenir à obtenir ainsi sa reddition... on pourrait comparer l'impression à une forme d'ivresse, d'émotion exacerbée. Elle ne peut pas changer complètement une situation, mais elle peut peser et faire basculer une situation (ou une réaction d'un PNJ) incertaine dans un sens, ou renforcer définitivement une tendance en cours. Les bardes sont donc encouragés à faire preuve de subtilité et à tenir compte du contexte lorsqu'ils utilisent des *impressions* ; s'ils ne le font pas, leur charme aura peu d'effet. Sachez souffler dans le sens du vent ! Le MD jugera...

Il peut exister d'autres types d'impressions, ou du moins d'autres nuances dans les émotions décrites ci-dessus. Un barde peut générer virtuellement n'importe quel type d'émotion, du moment qu'elle ne va pas à l'encontre des évidences (le MD en définira les effets exacts, mais il lui suffit généralement d'adapter les réactions et le roleplay des victimes en conséquence).

Note : impression après fascination : Notez que, si vous effectuez une impression juste après un charme de *fascination* (sans vous arrêter de jouer entre les deux), le charme de fascination *n'est pas rompu*. Les auditeurs demeureront *fascinés* jusqu'à ce que le barde s'arrête de jouer, tout en étant peu à peu gagnés par l'émotion de l'impression. Lorsque la musique cesse, les auditeurs sont libérés de leur fascination, mais restent encore sous le coup de l'émotion durant 2d10 rounds + 2 rounds/niveau du barde. Il s'agit du seul cas où un charme de barde ne rompt pas le précédent. De plus, lorsqu'une personne

est déjà affectée par le charme de *fascination*, elle est totalement vulnérable à l'impression : ceci signifie qu'aucun nouveau jet de dé n'est nécessaire pour déterminer la réussite de l'impression sur elle (ni test de charme, ni jet de sauvegarde). Une personne qui a déjà résisté au charme de *fascination* résistera automatiquement à l'impression (elle ne peut de toute façon plus être affectée par le barde jusqu'au lendemain).



Charme de suggestion

DC : sagesse de la cible

Art utilisé : musique (chant et instrument)

Cibles : toute personne déjà sous l'effet d'un charme de *fascination*.

Pour effectuer un *charme de suggestion*, le barde doit d'abord parvenir à capter l'attention de ses auditeurs avec un *charme de fascination*. Ensuite (le round suivant), sans cesser de jouer, le barde instille dans les paroles de son chant une *suggestion*, équivalente au sort de mage de niveau 3. Pour ce faire, il doit à nouveau réussir un test de charme. S'il y parvient, les auditeurs *fascinés* doivent lancer un jet de sauvegarde *mentale* : celles qui échouent sont affectées par la suggestion et l'effectuent, à moins

qu'elle ne les pousse à commettre un acte ouvertement suicidaire. Celles qui réussissent leur sauvegarde ne sont pas affectées. Les personnes qui n'étaient pas sous l'effet de la *fascination* ne sont pas du tout affectées par la suggestion, de même que les personnes ou créatures qui ne comprennent pas la langue utilisée par le barde. Dans tous les cas, dès que le barde tente d'instaurer sa suggestion (quel qu'en soit le résultat), le charme de fascination est aussitôt rompu.

Contre-charme

DC : spécial.

Art utilisé : musique (instrument)

Cibles : un *charme* magique sonore est annulé.

Par sa musique, le barde est à même de contrer et d'annuler un autre charme basé sur le son : par exemple, le chant des *harpies*, le cri d'un *banshee* ou encore les *charmes* d'un autre barde.

La DC d'un contre-charme est égale à la DC de la sauvegarde généralement accordée contre l'effet que vous cherchez à contrer (par défaut : DC 16). Si aucune sauvegarde n'est normalement accordée contre cet effet, la DC est de 20. En cas de réussite, l'effet contré est totalement annulé, et tous les auditeurs en sont libérés.

Si le barde est lui-même affecté par le charme ennemi, il est généralement trop tard pour tenter un *contre-charme*.

Charme de courage

DC : 10

Art utilisé : narration

Cibles : tout allié du barde à portée.

Le barde s'adresse à ses alliés et les exhorte à faire preuve de bravoure, leur narrant les exploits passés de grands héros, ou faisant appel à leur fibre patriotique. S'il réussit son *test de charme* (DC 10), tous ses compagnons ou alliés à portée bénéficient d'un bonus de +1 à tous leurs tests de combat. Cet effet perdure pendant 10 rounds + 1 round/niveau du barde.

Charme de moquerie

DC : sagesse de la cible

Art utilisé : narration

Cibles : une seule personne visée par les insultes.

Le barde choisit un adversaire et se met à l'insulter copieusement, faisant usage de toute la richesse de son vocabulaire... il entre-coupe ses mots de rires moqueurs et irrévérencieux. Tout type de créature biologique, capable de comprendre la langue du barde peut être affectée, même celles qui ne sont pas

humanoïdes. Si la victime échoue à son test de sauvegarde, elle est aussitôt prise de fureur et se met à attaquer le barde avec les moyens les plus violents dont elle dispose. Généralement, cela se traduira par une charge furieuse sur le barde. La victime oubliera toute prudence, et ne pensera pas à faire usage d'une arme à distance, sauf si le barde est manifestement impossible à atteindre (par exemple, si un précipice se tient entre elle et lui). Seuls les mages puissants (niveau 5 et +) sont susceptibles de se retenir de charger, et feront spontanément usage des sorts les plus violents dont ils disposent pour faire taire le mauvais plaisant (de même, un dragon crachera certainement son feu vers le barde).

Satyre

DC : Cha de la cible +10.

Art utilisé : narration

Cibles : une seule personne, visée par le discours du barde.

Lorsqu'il effectue une *satyre*, le barde cherche à détruire l'aura et la réputation de la personne prise pour cible, en la raillant publiquement. Pour ce faire, le barde doit d'abord réfléchir à la personnalité de la personne visée. Il doit impérativement la connaître (avoir pu l'observer et l'entendre parler pendant une demi-heure au moins auparavant; connaître quelques éléments de sa réputation) pour parvenir à improviser une *satyre* correcte. De plus, un test de compétence en *empathie* DC 16 est nécessaire pour deviner rapidement la personnalité de la cible et appuyer « là où ça fait mal ». En cas d'échec, le barde sera incapable d'effectuer une *satyre* correcte.

Pour la *satyre* elle-même, le barde doit se trouver en présence de la cible et bénéficier d'un public (au moins 10 personnes). Il prend alors la parole et commence à moquer la personne, à attaquer sa personnalité, à la caricaturer, à la mettre en scène de façon burlesque, et en général à la ridiculiser, déployant des trésors de vocabulaire. Il joue sur les inflexions de sa voix pour renforcer son discours et enchanter ses auditeurs. La *satyre* elle-même durera au minimum trois rounds, pendant lesquels le barde ne doit pas être interrompu. Au terme de ces trois rounds, il lance un *test de charme* (DC = Cha de la cible +10).

Si la *satyre* est réussie, tout l'auditoire est gagné rapidement par un profond sentiment de mépris pour la cible. Les paroles du barde resteront durablement ancrées dans les esprits, véhiculant de fortes images burlesques : dans les prochaines semaines, il sera impossible, pour les témoins de la scène, de penser à la personne visée sans se rappeler ces images instillées par le discours du barde. Si la cible de la *satyre* est une autorité, des sourires en coin s'échangent ; dans le cas contraire, ce seront de francs éclats de rire. L'enchantement installé par la *satyre* est profond et puissant : même les amis et

alliés de la cible ne pourront s'empêcher de la trouver pitoyable.

De plus, au terme de la satire, la cible est elle aussi enchantée. Elle reste figée sur place par la honte, incapable de répliquer ou de prendre quelque décision que ce soit. Son charisme baisse de 4 points pour une durée de 1 mois. La honte l'empêche de paraître en public, sauf pour les affaires les plus urgentes.

Par la suite, les personnes qui ont assisté à la satire ne pourront s'empêcher de répandre autour d'eux la teneur du discours du barde. La nouvelle réputation de la cible se répand comme une traînée de poudre, et nuit à ses affaires autant qu'à son autorité. Les effets de cette mauvaise réputation peuvent perdurer pendant plusieurs mois ; la cible aura besoin de temps et d'actes forts pour rétablir son autorité ou sa réputation (quitte à gagner finalement une réputation d'inflexibilité).

Si la satire est ratée, ni le public, ni la cible ne sont enchantés. Il est tout de même possible que le public ait passé un bon moment et se rappelle longtemps des paroles du barde, mais son discours se répand peu, et la cible conserve tout son charisme (et reste en mesure de répliquer).

Si la satire est ratée de plus de 10 points, le barde lui-même s'attire une certaine opprobre. Il passera pour un personnage vulgaire aux yeux des uns, pour un provocateur finalement décevant aux yeux des autres. Dans tous les cas, il aura intérêt à garder pendant quelque temps un profil bas dans cette région.

La *satyre* démontre combien le pouvoir de la parole peut être effrayant. Ce *charme* peut réellement poser d'énormes problèmes à une autorité prise pour cible (telle que duc, seigneur ou évêque), surtout s'il s'appuie sur un fond de vérité ou sur un mécontentement populaire latent.

La satire peut être utilisée pour moquer une divinité (en présence de l'un de ses représentants), ce qui ruine le respect des croyants « tièdes ». Le culte visé aura intérêt à produire rapidement un miracle spectaculaire pour redresser la barre.

Par ailleurs, lorsque deux bardes ont entre eux un différent, ils le règlent généralement en se livrant à un duel pacifique de *satyres* en présence d'une assemblée druidique (tests opposés de *charme*). Celui qui obtient le meilleur résultat à son *test de charme* ridiculise l'autre, mais ne subit lui-même aucun effet de la satire adverse. Par la suite, le barde perdant, auréolé de ridicule, n'aura plus guère de chances de faire valoir ses arguments devant l'assemblée... le barde vainqueur peut donc aisément imposer son point de vue, et l'assemblée druidique rend une décision qui lui est favorable. Si aucun des deux bardes ne réussit sa satire, il y a match nul et le différent n'est pas réglé.

Le don de gloire

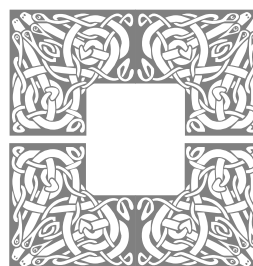
DC : Charisme de la cible

Art utilisé : musique (instrument et chant)

Cibles : une personne.

Le don de gloire est le plus précieux et le plus beau cadeau qu'un barde puisse faire à une personne (généralement une personne du sexe opposé, mais ce n'est pas obligatoire). En chantant publiquement la beauté intérieure et extérieure de cette personne, en révélant dans ses mots toutes les richesses de sa personnalité, avec justesse, avec franchise, le barde épanouit cette personne jusqu'à son plein potentiel de charisme. Tout ceux qui ont entendu le chant voient désormais toute la beauté (la vraie beauté) de la personne chantée. Plus encore, la personne elle-même rayonne d'épanouissement, et tous les traits qui, dans son visage ou dans son port, ont pu se fermer sous les blessures de la vie, se détendent pour offrir à son visage sa plénitude. La personne elle-même se sent profondément bien dans sa peau, prend plaisir à chaque geste et chaque moment qu'elle vit : cela se voit, et son charisme est augmenté de 4 points aux yeux de tous (et pas seulement des personnes qui ont assisté au chant). Les points de charisme gagnés disparaîtront au rythme de 1 par semaine, mais la personne elle-même n'oubliera jamais ces moments, et sa personnalité peut s'en trouver durablement plus épanouie (et les blessures ou frustrations du passé adoucies). Un barde n'offrira jamais le don de gloire à une personne qu'il n'apprécie pas réellement. Plus encore, il ne l'offrira jamais à une personne vaniteuse. Enfin, il l'offrira surtout aux personnes qui en ont le plus besoin, et dont il juge qu'elles le méritent. Le *don de gloire* n'est pas forcément une déclaration d'amour (au sens érotique) de la part du barde vis-à-vis de la personne chantée : on a connu des bardes qui l'offraient à une vieille personne (en hommage à sa vie), à une personne paralysée ou encore à une misérable. Par ailleurs, le don de gloire peut aussi être offert à un mort pour rendre son souvenir glorieux.

La DC du *don de gloire* est égale au charisme de la personne chantée (plus une personne a déjà du charisme, plus il est difficile de révéler de nouvelles richesses dans sa personnalité).



Les inspirations

Lorsqu'un barde laisse parler sa sensibilité d'artiste, il arrive qu'il soit sujet à de fortes intuitions, voire même qu'il reçoive des sortes de visions. Ces intuitions un peu accidentelles portent le nom d'inspirations. Une inspiration nécessite un test de charme réussi (la DC dépend du type d'inspiration utilisé). Elle ne peut être effectuée que lorsque le barde est au calme.

Le premier des deux types d'inspirations proposés ci-dessous s'effectue sur une base volontaire (le barde décide d'utiliser ce talent) ; l'autre survient par hasard, quand le barde ne s'y attend pas, et donc uniquement lorsque le MD le décide.

Echec : lorsqu'une inspiration est ratée, le barde ne peut plus tenter de s'informer sur le même sujet avant d'avoir progressé d'un niveau.



La mémoire des lieux

DC : 20

Art utilisé : musique (instrument)

Cibles : un lieu de 20m/20m.

Il est dit que les lieux conservent le souvenir des événements qui s'y sont déroulés. De fugaces réminiscences du passé flottent ou dérivent dans l'air, imprègnent les pierres ou l'écorce des arbres. Un barde inspiré peut parfois parvenir à les percevoir.

Pour ce faire, il s'assied au calme dans le lieu, seul de préférence, et se met à jouer pendant au moins 1 tour. Au terme de ce tour, il lance un test de charme contre une DC de 20. Si le test est réussi, il perçoit soudain des images du passé. Ces images sont toujours floues, peu précises, ou encore centrées sur un détail en gros plan (mais dans ce cas, ce détail sera toujours un élément important : un étendard, un visage expressif, un objet magique, une relique, etc.). Le barde perçoit toujours l'émotion principale qui se dégage de l'événement qu'il voit (c'est-à-dire, la principale émotion qui habitait les participants à l'action visionnée, ou l'émotion qu'a suscité l'événement lui-même par après). Le barde percevra 1 scène différente par niveau qu'il possède, chaque scène prenant environ 1 round pour se dérouler (éventuellement en accéléré). Si le lieu a connu divers événements importants, le barde les verra dans l'ordre suivant :

1) d'abord les événements les plus chargés émotionnellement (les plus tragiques, les plus violents, les plus joyeux, etc.).

2) Parmi ceux-ci, d'abord les plus récents.

Il est possible que le barde perçoive aussi des sons liés à ces événements, mais rarement de façon assez précise pour comprendre des paroles.

Les prophéties

DC : 20

Art utilisé : narration

Cibles : aucune cible

Une *prophétie* survient toujours à l'insu du barde, à un moment où il ne s'y attend pas. Il vous est donc impossible de *décider* d'effectuer une prophétie : c'est le MD qui décrète (dans certaines circonstances) que le barde a une chance de recevoir une telle inspiration, et qui lui demande alors de lancer un *test de charme*. En cas de réussite, la prophétie survient ; dans le cas contraire il ne se passe rien.

Cette inspiration survient uniquement lorsque le barde est confronté directement à un objet légendaire, une créature légendaire ou aux prémisses d'un événement important, qui fera l'objet de la prophétie. Celle-ci peut concerner aussi bien le passé, que le présent ou le futur du sujet. En revanche, elle sera souvent très floue ou énigmatique. Par exemple, lorsque Cerlûne le barde prend en main la légendaire épée maudite, le MD lui demande de lancer un test de charme. En cas de réussite, Cerlûne entre dans une sorte de transe, se met subitement à énoncer d'étranges paroles, et annonce à ses compagnons que cette épée tuera le meilleur ami de celui qui la prendra. Autre exemple de prophétie : Cerlûne et ses compagnons se rendent compte que l'entrée de la crypte sous le temple a été ouverte. Devant l'ouverture béante, Cerlûne connaît un moment d'absence ; au cours de ce moment, il annonce d'une voix forte que les seigneurs du passé seront bientôt de retour pour reprendre leur bien. Cette prophétie fait allusion aux spectres d'anciens rois, retenus prisonniers dans cette crypte et à présent libérés ; mais Cerlûne lui-même ne la comprend pas encore, parce qu'il ne sait rien de ces spectres.

Le MD se sert généralement de la capacité de *prophétie* des bardes pour étoffer l'atmosphère de mystère de sa campagne, révéler des bribes de secrets, lancer ses PJ sur de nouvelles aventures, ou pour toute autre raison qui lui convienne. Notez bien que la prophétie concerne toujours l'avenir ou le passé d'un sujet important, en relation avec les aventures des personnages, mais non l'avenir des PJ eux-mêmes. Une prophétie ne peut concerner que des sujets très importants à l'échelle d'une région (le trésor de 200 pièces d'or au fond de la vieille tour qu'explorent les PJ ne mérite pas de prophétie !).

Chants primordiaux

Les chants primordiaux sont d'antiques poèmes mythologiques, véhiculés par de très anciennes mélodies, et qui racontent l'origine des choses : le chant de *l'origine du vent*, le chant de *la naissance de la lune*, etc. On raconte qu'ils sont aussi anciens que le monde, et que leurs auteurs ne seraient autres que les dieux ou les titans. Rares sont ceux qui ont le privilège de les entendre : les bardes en gardent jalousement le secret, et ils ne le transmettent qu'à ceux qu'ils en jugent dignes (qui sont toujours d'autres bardes). Ils sont d'une richesse inouïe et d'une beauté ineffable. Mais ils recèlent aussi un important pouvoir : car qui connaît l'origine et les secrets d'une chose, maîtrise cette chose. Par conséquent, lorsqu'un barde chante *l'origine du feu*, il maîtrise le feu ; lorsqu'il chante *l'origine des forêts*, il maîtrise toute la végétation ; et lorsqu'il chante *le chant des étoiles*, il maîtrise les forces liées aux astres.

Les chants primordiaux ne sont jamais mis par écrit : on dit que le barde qui agirait ainsi s'attirerait la malédiction des dieux eux-mêmes, pour avoir osé enfermer leur sagesse dans de vulgaires livres, et pour l'avoir livrée au commun des mortels. Celui qui violerait cet interdit sacré serait considéré par les autres bardes comme pire qu'un paria, et il est probable qu'il connaîtrait effectivement le destin d'un maudit (et cette malédiction retomberait sur tous ceux qui s'approprieraient l'ouvrage maudit). Non, un chant primordial ne peut se transmettre que de bouche de sage à oreille de sage, comme tous les grands secrets de la tradition.

Par conséquent, un chant primordial ne peut être appris qu'auprès d'un barde qui le connaît déjà. Il s'agit d'un legs important, d'un cadeau et d'un héritage qui ne doit pas être pris à la légère. Le barde qui vous transmet l'un des chants primordiaux dont il est le dépositaire, vous le regarderez toujours avec respect et reconnaissance. Mais il vous faudra d'abord le convaincre que vous méritez cet honneur, en faisant montre de la qualité de votre art bardique.

Pour mieux comprendre l'esprit des *chants primordiaux*, nous vous invitons à vous plonger soit dans le *Kalevala* (mythologie finnoise), soit dans les anciens mythes celtiques (Irlande).

Apprendre les chants primordiaux : Pour apprendre un chant primordial, vous devrez obligatoirement trouver un barde qui le connaît, gagner sa confiance et le convaincre que vous êtes digne de cette connaissance. Pour cela, vous devrez probablement effectuer une prestation convaincante avec votre instrument, de nature à charmer ses oreilles.



Dans tous les cas, un barde ne peut apprendre son premier chant primordial que lorsqu'il atteint le *deuxième niveau* (en dessous de ce niveau, vous ne serez jamais jugé digne de l'apprendre, et vous êtes de toute façon incapable de l'effectuer). Il peut ensuite apprendre un nouveau chant primordial à chaque fois qu'il progresse d'un niveau dans sa classe de barde. Reportez-vous au tableau ci-dessous pour savoir combien de chants primordiaux votre barde peut connaître à son niveau actuel :

Nombre de chants primordiaux, selon le niveau du barde :

Niveau 2 :	1 chant
Niveau 3 :	2 chants
Niveau 4 :	3 chants
Niveau 5 :	4 chants
Niveau 6 :	5 chants
Niveau 7 :	6 chants
Niveau 8 :	7 chants
Niveau 9 :	8 chants
Niveau 10 :	9 chants
Niveau 11 :	10 chants
Niveau 12 :	11 chants
Niveau 13 :	12 chants
Niveau 14 :	13 chants
Niveau 15 :	14 chants.

Un chant primordial ne peut jamais être appris à *la dérobade* (en espionnant quelqu'un qui le chante) : ses accords sont tellement complexes, tellement subtils, qu'ils sont impossible à reproduire sans les directives d'un barde qui les maîtrise. Les entendriez-vous cent fois de suite, que vous resteriez incapables d'en restituer la finesse : peut-être plaqueriez-vous

les bons accords, mais en utilisant les mauvaises cordes, et en ignorant le subtil jeu d'harmoniques. Peut-être ne respecteriez-vous pas les nuances de tempo ou d'intensité exactes ; dans tous les cas, vous n'arriveriez jamais à le reproduire avec exactitude. Et par conséquent, vous n'arriveriez pas à libérer son pouvoir. Du reste, seul un barde du niveau approprié peut effectuer avec succès un *chant primordial*.

La recherche des *chants primordiaux*, les plus précieux des trésors aux yeux d'un barde, fait de sa vie une quête permanente de savoir et de beauté. Cette quête ne s'achève qu'au jour de sa mort...

Niveau minimal : Les plus puissants des chants primordiaux ne peuvent être appris que par des personnages qui ont atteint un certain niveau de barde (qui varie selon le chant) : min. niveau 4, min. niveau 8, etc. Ce niveau minimal figurera alors dans la description du chant.

Effectuer un chant primordial : Un chant primordial ne peut être effectué qu'avec le plus ancien et le plus divin des instruments : la harpe. Bien entendu, le barde doit également chanter l'antique poème tout en pinçant les cordes. Sa voix doit être parfaitement claire : un barde enrôlé (même légèrement) échouera automatiquement.

Les chants primordiaux sont caractérisés par un *temps d'incantation* : c'est le nombre de rounds nécessaires pour le chanter en entier. Le chant ne produira son effet qu'au terme de ce laps de temps.

Pour réussir le chant, le barde doit lancer un *test de charme*. La DC à atteindre varie selon le chant ; elle est généralement élevée. Pour certains chants, meilleur est le résultat du test, plus importants sont les effets. Reportez-vous à la description de chaque chant pour en savoir plus.

Chaque chant primordial connu de vous ne peut être effectué qu'une seule fois par jour. Si vous échouez, vous devrez attendre le lendemain pour pouvoir réessayer (mais vous pourrez tenter d'autres chants au cours de la journée).



Chant de la harpe

DC : 12

Art utilisé : musique (chant)

Cibles : l'air autour du barde (rayon de 20m/niveau)

Temps d'incantation : 3 rounds.

Il s'agit généralement du tout premier chant primordial appris par un barde (au niveau 2). C'est également le seul qui ne fasse appel qu'au chant.

Le barde pose sa harpe devant lui, approche d'elle son visage, et commence à chanter pour l'enchanter (*test de charme*). La DC pour ce faire est de 12.

En cas de réussite, le barde peut enchanter l'instrument de l'une des deux manières suivantes (et une seule d'entre elles seulement) :

- **La harpe gardienne :** au terme du chant, la harpe est enchantée pour une durée de 7 heures. Le barde la pose auprès de lui et peut s'endormir sans crainte (ou mener toute autre activité qui lui convient) : si une *créature importante* s'approche à moins de 50m de l'instrument, ses cordes se mettront naturellement à vibrer, produisant suffisamment de son pour prévenir le barde, et même pour le réveiller si nécessaire. La notion de *créature importante* mérite d'être précisée : il s'agit de toute créature dont la présence pourrait troubler le chant des oiseaux si elle faisait intrusion dans une forêt. Par exemple, un gros prédateur, deux hommes en armes, ou un seul homme faisant beaucoup de bruit suffiraient à éveiller la harpe. En revanche, un écureuil, un lapin, ou encore un druide qui se déplace avec habileté en forêt ne l'éveilleraient sans doute pas. Les créatures intangibles ou spirituelles peuvent suffire à éveiller la harpe, si elles sont de nature à troubler les animaux (faire taire les oiseaux ou hurler un chien) : un *spectre* en approche l'éveillera à coup sûr, mais pas une fée ou un esprit féérique.

- **La harpe de vérité :** l'instrument est enchanté pour une durée de 1 heure. Pendant cette période, le barde la garde près de lui, soigneusement accordée. Si une personne prononce un *mensonge mortel* en présence du barde, Les clés de la harpe se distendent d'un seul coup, désaccordant l'instrument et provoquant un bruit disharmonieux et clairement audible. La notion de *mensonge mortel* doit également être précisée : En effet, certains mensonges ne rompent pas l'harmonie de la *musique universelle* : il s'agit des mensonges nécessaires, des mensonges pour la bonne cause, des mensonges qui visent à préserver l'intimité ou la vie privée d'une personne, des mensonges qui ne nuisent à personne, et des mensonges destinés à cacher un acte dont on a le remords sincère (aussi honteux ou affreux soit cet acte). Ces mensonges-là ne font pas vibrer la harpe. En revanche, d'autres mensonges provoquent une forte disharmonie dans la *musique universelle* : il s'agit des mensonges qui permettront de faire du mal à quelqu'un, des mensonges qui visent à cacher un acte dont on n'a pas le remords, ou des promesses que l'on fait en sachant que l'on ne les tiendra pas. Ces mensonges-là désaccordent automatiquement la harpe. Une fois la harpe désaccordée, elle ne peut plus réagir au mensonge, sauf si le barde prend la peine de la réaccorder (ce qui prend 1 round). Il est évident qu'une harpe désaccordée ne peut servir pour réaliser aucun charme. Notez que peu de sociétés considéreront le *test*

de la harpe comme une preuve réelle de mensonge ; un barde, en revanche, s’y fiera toujours.

Le chant de la harpe peut éventuellement servir à enchanter un autre instrument à corde (mais un instrument à corde seulement).

Condition : pour effectuer ce chant, vous devez au moins être barde de niveau 2.

Le chant du vent

DC : 12 +

Art utilisé : musique (instrument et chant)

Cibles : l’air autour du barde (rayon de 20m/niveau)

Temps d’incantation : min. 5 rounds.

Le *chant de l’origine du vent* commence par d’étrangers harmoniques de harpes, de doux frottements de cordes qui paraissent irréels et évoquent le son d’une brise. Puis vient le chant somptueux du barde, un étonnant poème qui raconte les premières (et colossales) tempêtes qu’a connu le monde à sa naissance, et énumère les noms des plus antiques élémentaires. Les accords de harpe se font tantôt bourrasques, tantôt souffles doux et berçants. Enfin, la voix se fond dans d’autres notes irréelles qui s’estompent peu à peu en bruissements de feuilles d’arbres.

Le barde peut terminer le chant de deux manières différentes : soit par une descente de cordes (vers les sons les plus graves), soit par une montée de cordes (vers les sons les plus aigus). Dans le premier cas, l’effet du chant sera d’abaisser la vitesse du vent. Dans le second, l’effet sera de l’augmenter. Cette décision est irréversible et doit nécessairement être prise au moment où le barde termine son chant.

Pour réussir le chant, le barde doit obtenir au moins un 12 à son *test de charme*. Pour un tel résultat, le barde est simplement protégé du vent : aucun souffle ne l’atteint, ni lui, ni aucune personne dans un rayon de 3m autour de lui.

- **Calmer/agiter les vents** : A partir de 13 au *test de charme*, le barde commence à influencer la vitesse du vent. Par point de réussite au-dessus de 12, celle-ci est augmentée/diminuée de 10 km/h. La vitesse se modifie progressivement, au rythme de 10 km/h par round. La tendance instillée par le barde (augmenter ou diminuer) ne peut pas être inversée ; mais le barde peut décider dès le début de limiter l’augmentation/la diminution de vitesse à un palier donné, inférieur à son potentiel maximal, quel que soit le résultat de son test. Cette décision doit être prise au moment où le barde interprète son chant, car elle repose sur les nuances de son jeu. La force du vent est modifiée autour du barde dans un rayon de 20 m/niveau du barde. Cette zone se

déplace avec le barde. Les effets perdurent pendant 1 tour/niveau de barde.

- **Changer la direction du vent** : à partir de 13 au *test de charme*, le barde peut modifier la direction du vent, à volonté et d’une simple parole, dans la même zone d’effet (rayon de 20m/niveau du barde). Le barde peut affecter ainsi la direction du vent durant 1 tour/niveau. Le vent met toujours un round à changer de direction.
- **Vent des murmures** : Enfin, à partir de 14 au *test de charme*, le barde est capable de faire apparaître des murmures étranges dans le vent, apaisants ou angoissants. Lui-même peut porter ses paroles jusqu’à la limite de la zone d’effet, mais uniquement dans la direction du vent. Le vent peut amplifier ces paroles (même des murmures ou des chuchotements) ou au contraire les diminuer. Si le barde exécute ensuite un *charme de fascination*, ce charme peut porter jusqu’à la limite de la zone d’effet, mais uniquement dans la direction du vent.

Ce chant est utile pour conduire un navire, calmer une tempête ou au contraire en provoquer une, ou encore tromper l’odorat d’un traqueur. Des vents d’une vitesse supérieure à 150 km/heure permettent d’utiliser le sort druidique *appel de la foudre*. Ce chant ne peut être effectué qu’en extérieur (à l’intérieur d’un bâtiment, il ne fonctionne pas).

De plus, le chant produit les effets d’un *charme de fascination* sur les créatures élémentaires du vent. La DC pour ce faire est de 20; les créatures sont fascinées dès les premières notes du chant si elles échouent à un jet de *sauvegarde mentale*. Elles le restent jusqu’à la fin de la musique, et encore durant 1d4+1 rounds par après. S’il le souhaite, le barde peut prolonger le chant au-delà de son temps d’incantation normal, de façon à prolonger la *fascination*. S’il se déplace en jouant de la musique, les créatures élémentaires le suivront, de la même manière que les animaux avec le *chant des bêtes*.

Condition : pour effectuer ce chant, vous devez au moins être barde de niveau 5. En principe, aucun barde n’acceptera de vous l’apprendre tant que vous n’avez pas atteint ce niveau.

Chant d’exorcisme

DC : 12 + DV de l’entité intrusive.

Art utilisé : musique (instrument et chant)

Cibles : 1 personne *possédée*

Temps d’incantation : 5 tours.

L’antique *chant d’exorcisme* permet à un barde de libérer une personne de l’emprise mentale d’une créature spirituelle (spectre, fantôme, esprit, mage en *réceptacle magique*, démon, etc) ou encore d’un sort de *charme* ou de *domination*.

Le barde doit se tenir auprès de la personne possédée durant au moins 5 tours (ce qui supposera peut-être de l'immobiliser). Dès que le chant commence, la personne possédée fera tout ce qui est en son pouvoir pour y échapper. La musique elle-même est à la fois lente et agressive, et les paroles sont d'antiques admonestations rituelles qui enjoignent à la créature de quitter la personne ou de relâcher son emprise sur elle. La musique est cyclique ; à chaque fois qu'un cycle recommence, l'emprise de la créature s'affaiblit. Au terme de 50 minutes, le barde lance son *test de charme* (DC = 12 + le niveau ou nombre de dés de vie de la créature qui possède la personne + le bonus de sagesse de cette créature). En cas de réussite, la créature est chassée du corps de l'hôte et *sonnée* pour 10 rounds (s'il s'agit d'un sort de *charme* ou de *domination*, le mage qui l'a incanté n'est pas sonné, mais le sort est rompu – cette application particulière ne demande que 3 rounds de chant au lieu de 50 minutes). En cas d'échec, son emprise n'est pas brisée, et le barde ne peut plus réessayer de la chasser tant qu'il n'a pas gagné au moins un niveau.

Condition : pour effectuer ce chant, vous devez au moins être barde de niveau 2. En principe, aucun barde n'acceptera de vous l'apprendre tant que vous n'avez pas atteint ce niveau.

Glam Dicin

DC : 20

Art utilisé : chant

Cibles : une personne

Temps d'incantation : 1 round.

Le Glam Dicin est l'antique malédiction des bardes. Il s'agit d'un ensemble de paroles rituelles. Bien qu'il ne nécessite pas d'instrument (pas même de chant au sens propre du terme), il est tout de même classé parmi les *chants primordiaux* parce qu'il nécessite tout un jeu subtil d'intonations, que seul un barde est à même de restituer, et qu'il s'écoule comme une litanie.

Le barde doit impérativement connaître le nom exact de la personne à maudire. De plus, il est extrêmement rare qu'un barde se permette de maudire quelqu'un sans prendre au préalable l'avis d'autres bardes, ou à défaut celui du conseil des druides. Ces derniers sont d'ailleurs généralement les commanditaires direct du *Glam Dicin*, qu'ils demandent à un barde d'effectuer pour punir une personne qui leur a nuit très fortement malgré des avertissements répétés. Un barde qui prend seul l'initiative d'un *glam dicin* devra par la suite se justifier auprès du conseil des druides et auprès des autres bardes.

En outre, le *Glam Dicin* doit toujours être assorti d'une *clause réparatoire*, énoncée clairement lors de

son incantation : il s'agit d'une condition que la victime devra respecter pour être instantanément libérée de la malédiction. Cette condition vise généralement à forcer la personne à réparer le tort qu'elle a causé, ou du moins à l'empêcher d'en commettre davantage. La *clause réparatoire* doit toujours être un acte raisonnable : le pyromane devra replanter les arbres sacrés qu'il a brûlé, le voleur d'objets sacrés ne pourra plus jamais réapparaître à moins de trente kilomètres, le violeur ne pourra plus jamais toucher une femme, etc. L'énoncé d'une clause déraisonnable (se suicider, se trancher le bras, etc) fait automatiquement échouer le *Glam Dicin*. Si la victime exécute la clause, la malédiction disparaît peu à peu, mais si par la suite elle revient sur cette clause (par exemple, en détruisant à nouveau la forêt qu'elle a dû restaurer, en violant à nouveau ou en réapparaissant à moins de trente kilomètres), les effets de la malédiction reviennent aussitôt.

Pour effectuer le *Glam Dicin*, le barde doit en prononcer les paroles dans une langue compréhensible par sa victime. Il doit se faire clairement entendre de celle-ci, et donner son propre nom au cours du rituel, bien qu'il ne soit pas obligé de se montrer directement. Le *Glam Dicin* est réussi si le *test de charme* du barde atteint une DC de 20.

Les effets du Glam Dicin sont les suivants :

- Le *charisme* et la *sagesse* de la victime sont réduits à 5, en raison de symptômes tels que démangeaisons, eczéma, nausées, boutons purulents, vertiges et perte globale des sens. Son haleine est toujours détestable et elle digère très mal. De plus, la personne émet une odeur désagréable, pas consciemment perceptible, mais qui provoque une forte antipathie. Tout le monde est nerveux en sa présence, et il est probable qu'elle reste le plus souvent seule.
- La personne attire les parasites tels que puces, galle, ténia, etc. La personne attire les moustiques, les aoutas, les cousins, les guêpes, etc. Presque tous les animaux sont agressifs à son égard ou au moins nerveux en sa présence.
- La personne éprouve du mal à s'exprimer correctement : bégaiements, hésitations, voix rauques, quintes de toux. Le ton de sa voix est désagréable et irrite tout le monde. Dès qu'elle parle longtemps, la personne perd le fil de ses idées.
- La personne dort très mal, est en proie à des cauchemars, des insomnies, des troubles du sommeil. Elle ne récupère qu'un point d'endurance et un seul point de ressource par nuit.
- La personne est stérile.

Les effets d'un *Glam Dicin* sont permanents. Cependant, si la victime respecte la *clause libératoire*, elle est automatiquement exemptée de la malédiction. Si la personne parvient à progresser de deux niveaux (depuis le moment où la malédiction a été prononcée), elle est exemptée de la malédiction. Au bout de sept années, la malédiction est levée automatiquement. Le barde lui-même peut décider de libérer la victime, d'une seule parole. Un sortilège de

désenvoûtement lève provisoirement la malédiction, mais hélas, elle revient d'elle même au bout de quelques semaines.

Condition : pour effectuer ce chant, vous devez au moins être barde de niveau 6. En principe, aucun barde n'acceptera de vous l'apprendre tant que vous n'avez pas atteint ce niveau.



Le chant des bêtes

DC : 12 + 1 par dé de vie de l'animal

Art utilisé : musique (instrument)

Cibles : tout animal normal à portée de la musique.

Temps d'incantation : min. 5 rounds.

Le chant de *la geste des pères des bêtes* énumère les principales espèces animales, en donnant les noms des pères légendaires de ces espèces. C'est un chant lent, beau et grave, porté par un thème de base constant, mais où se mêlent sans cesse des thèmes secondaires éphémères.

Lorsque le barde commence à exécuter ce chant en jouant de sa harpe, tous les animaux normaux à portée de sa musique s'approchent de lui et s'immobilisent, fascinés, pour l'écouter (aucune sauvegarde). Les animaux tapis dans leur terrier ou leur repaire en sortent pour venir écouter le barde de plus près. Aucun d'eux ne manifeste d'agressivité, ni envers le barde, ni envers ses compagnons, ni envers les autres animaux présents. De plus, si le barde se déplace tout en jouant, les animaux le suivront pour l'écouter (le barde peut ainsi les guider jusqu'à

l'endroit de son choix, comme le fit *le joueur de flûte de Hamlen* avec les rats qui infestaient la ville). Lorsque le barde cesse de jouer, les animaux demeurent en place, fascinés, durant 1d4+1 rounds, avant d'émerger de leur torpeur et de retrouver leur comportement normal. S'il le souhaite, le barde peut prolonger le chant indéfiniment au-delà de son temps d'incantation normal, pour prolonger la fascination. En revanche, s'il interrompt son chant avant les 5 rounds minimaux de l'incantation, les animaux sont instantanément libérés du charme.

La DC pour affecter un animal est de 12 + 1 par dé de vie qu'il possède. Tous les animaux à portée peuvent être affectés simultanément, sans aucune limite de nombre ou de dés de vie. Cependant, il est possible que le résultat du *test de charme* du barde soit assez bon pour affecter les animaux les plus petits, mais pas les plus gros. Les animaux n'ont droit à aucun jet de sauvegarde. La portée est la même que pour un *charme*.

Condition : pour effectuer ce chant, vous devez au moins être barde de niveau 2. En principe, aucun barde n'acceptera de vous l'apprendre tant que vous n'avez pas atteint ce niveau.

Le chant du feu

DC : 18

Art utilisé : musique (instrument et chant)

Cibles : tout animal normal à portée de la musique.

Temps d'incantation : min. 3 rounds.

Le chant de *la venue du feu* est bref et ardent. Il gronde, craque et explose en cascades de notes, toujours imprévisible, toujours somptueux. Sa DC est de 18.

Lorsque le barde entame les premières notes de ce chant, il se retrouve instantanément protégé contre les dégâts du feu, pour toute la durée du chant, et encore 1 round/niveau après la fin de celui-ci. Toutefois, si le barde interrompt le chant avant la fin des trois rounds minimum, sa protection disparaît instantanément. Toute personne qui demeure à moins de 3m du barde bénéficie également de cette protection. Les flammes naturelles s'écartent automatiquement de lui (aucun dégât), même dans le plus ardent des brasiers. Les flammes de nature magique (sort, souffle de dragon) sont amenuisées à son contact (le barde et ses compagnons à moins de 3m ne subissent que des demi-dégâts).

De plus, s'il est réussi, le chant produit les effets d'un *charme de fascination* sur les créatures élémentaires du feu, ainsi que sur toute créature monstrueuse disposant de pouvoirs importants basés sur le feu (*salamandre, molosse satanique, dragon rouge*, etc.). Les créatures ont droit à un jet de sauvegarde mentale pour résister à cet effet ; si elles le

réussissent, elles ne sont pas affectées. S'il se déplace en jouant, le barde peut emmener les créatures *fascinées* à sa suite, de la même manière que les animaux avec le *chant des bêtes*. S'il le souhaite, le barde peut prolonger le chant au-delà de son temps d'incantation normal, afin de prolonger la *fascination* ou la protection contre le feu.

Condition : pour effectuer ce chant, vous devez au moins être barde de niveau 4. En principe, aucun barde n'acceptera de vous l'apprendre tant que vous n'avez pas atteint ce niveau.

Le chant du fer

DC : 18

Art utilisé : musique (instrument et chant)

Cibles : spécial

Temps d'incantation : 4 rounds.

L'antique chant de l'origine du fer parle de sagesse, de magie, et de trésors secrets dérobés aux dieux. C'est un chant fascinant, parfois dur et guerrier, parfois somptueux et grave. A travers ses accords, on entend des coulées de fer en fusion s'échapper en fumant des anciens creusets divins. Il a deux effets :

- Lorsqu'il termine le chant, le barde peut regarder une zone de 10m/10m, située à moins de 80m de lui. Tous les objets de métal situés dans cette zone (y compris les armes) sont instantanément fragilisés. Il y a 40% de chances pour qu'ils se rompent à leur prochaine utilisation (s'il s'agit d'une arme, tirer un jet de pourcentage au début du premier round de combat de mêlée où elle est utilisée). S'ils résistent à ce moment, ils échappent totalement à l'effet du chant (plus besoin de tester leur résistance ultérieurement : les objets sont redevenus corrects). S'ils ne sont pas utilisés durant l'heure qui suit, ils retrouvent également toute leur solidité. Si un Golem de fer se trouve dans la zone regardée par le barde, il subit instantanément 5d6 points de dégâts.
- L'une des armes métalliques du barde (épée, hache, dague, etc.) est enchantée pour une durée de 3 rounds/niveau du barde. Lorsqu'il s'en sert, le barde dispose d'un nouveau *coup exceptionnel* pour toute action de mêlée (*attaque, parade, percée, destruction*) : sur un résultat pur de 17 à 20 sur le d20, il brise en deux l'une des armes métalliques maniées par son adversaire (ceci n'affecte que les armes métalliques). De plus, si son adversaire porte une armure de métal, celle-ci perd (de façon permanente) 1 point de seuil à chaque fois que le barde réussit une attaque contre lui. En outre, l'arme enchantée devient capable de trancher aisément le métal. Le barde peut s'en servir pour briser aisément des barres de fer ou des statues de bronze. S'il affronte un golem de fer (ou toute autre créature de métal), le barde bénéficie d'un

bonus de +4 à toutes ses attaques avec cette arme, et effectue des dégâts doubles.

Les armes et armures magiques (enchantement +1 ou supérieur) sont totalement immunisées aux effets du *chant du fer*.

Condition : pour effectuer ce chant, vous devez au moins être barde de niveau 4. En principe, aucun barde n'acceptera de vous l'apprendre tant que vous n'avez pas atteint ce niveau.

Le chant de la forêt

DC : 18

Art utilisé : musique (instrument et chant)

Cibles : spécial

Temps d'incantation : min. 5 rounds.

Ce chant narre l'origine des forêts. Il commence par conter comment la première graine de chêne fut plantée par les dieux, et comment le premier chêne s'éleva jusqu'à toucher les étoiles; puis il scande la genèse des différentes espèces d'arbres, jusqu'à détailler toute l'efflorescence de la forêt originelle.

Lorsque le barde réussit ce chant, il peut produire l'un des effets suivants, ou même les deux en même temps :

- **Forêt hallucinatoire** : Au terme du chant, le barde et tous ses compagnons dans un rayon de 30m se figent sur place et se fondent dans la forêt. Ceci signifie qu'ils sont plongés dans une sorte de demi-torpeur, en même temps qu'ils sont recouverts d'un voile illusoire. Aux yeux de toute créature, ils apparaissent comme de simples arbres. L'illusion est parfaite et n'octroie aucun jet de sauvegarde ; elle est similaire aux effets du sort de mage *forêt hallucinatoire*. Cet effet perdure pendant un maximum de 1 heure/niveau du barde. Durant cette période, le barde et ses compagnons peuvent entendre et voir ce qui se passe autour d'eux ; ils peuvent même échanger entre eux des paroles (qui seront perçues par tout auditeur extérieur comme de simples bruissements du vent dans les feuillages). En revanche, ils sont incapables d'agir de quelque manière que ce soit. Le barde seul peut lever l'enchantement avant son terme (dans ce cas, il faut 1 round complet à ses compagnons et à lui-même pour émerger de la torpeur). Aucune sauvegarde n'est accordée contre cette illusion.
- **Fermer la forêt** : Le barde *ferme* la forêt, c'est-à-dire qu'il enchante une zone forestière pour qu'elle devienne une sorte de barrière minaturale, mi-magique. La barrière peut être soit circulaire (anneau de 1 km de rayon/niveau du barde), soit longiligne (1,5 km de long/niveau), et son épaisseur est toujours de 1 km environ. Elle perdure pendant 1 heure/niveau. La barrière n'est

pas apparente (elle apparaît simplement comme une zone de forêt plus obscure), mais toute personne ou créature qui tente de la franchir se heurte sans cesse à des racines, des buissons et des branches; la forêt devient pour elle inextricable. Une légère brume se lève. Les créatures intruses sont *désorientées* par un effet magique, n'arrivent plus à retrouver la bonne direction, et voient leur déplacement divisé par 3. Toute trace laissée par le barde et ses compagnons s'efface ou est recouverte ; tout son produit par eux ou par la forêt elle-même semble provenir de partout à la fois. Les créatures *forestières* (*sylvaniens, satyres, pixies, etc.*), ainsi que les animaux de la forêt, sont immunisées à ces effets.

De plus, le *chant de l'arbre* produit toujours les effets d'un *charme de fascination* sur toute créature végétale (telle que sylvanien) qui l'entend, ainsi que sur les *dragons verts*. Ces créatures sont *fascinées* dès les premières notes du chant, et le restent jusqu'à la fin de celui-ci, et encore pour 1d4 +1 rounds par après, si elles échouent à un jet de sauvegarde *mental*. Le barde peut prolonger le chant autant qu'il le souhaite au-delà de son temps d'incantation, pour prolonger la fascination. Les créatures ont droit à un jet de sauvegarde mentale ; si elles le réussissent, elles ne sont pas *fascinées*.

Condition : pour effectuer ce chant, vous devez au moins être barde de niveau 5. En principe, aucun barde n'acceptera de vous l'apprendre tant que vous n'avez pas atteint ce niveau.



Le chant des racines

DC : 18

Art utilisé : musique (instrument et chant)

Cibles : 1 créature

Temps d'incantation : min. 3 rounds.

Le *chant des racines* est lié à la terre. C'est avant tout un merveilleux poème, qui évoque le lien profond de toute créature avec la terre nourricière qui le porte. *Nés d'elle, nous retournerons à elle.*

Lorsqu'il réussit ce chant, le barde peut figer une seule créature sur place. Cette créature peut être aussi grande que le plus grand des géants, ou aussi petite qu'un gnôme. Elle n'a pas besoin d'être humanoïde pour être affectée par le chant : un reptile, un quadrupède, ou toute autre forme de créature peut être affecté. En fait il peut même s'agir d'une créature intangible ou spirituelle. En revanche,

il ne peut en aucun cas s'agir d'une créature capable de voler par elle-même.

La créature reste *figée sur place* dès que le chant commence, si elle échoue à un jet de sauvegarde mentale. Ceci signifie qu'elle devient incapable de déplacer ses pieds : ils sont comme collés sur le sol. En revanche, elle n'est pas totalement paralysée, et peut mouvoir librement ses bras, ses épaules, sa tête ou son torse. En conséquence, la créature est considérée comme *partiellement entravée* (cfr. *mobilité réduite*, page 71) : ceci signifie qu'elle subit un malus de 3 à toute action de *mêlée* et de *lutte*, et qu'elle subit un *coup critique exceptionnel* sur tout résultat de 18-20 pur lors d'une attaque contre elle. Une créature qui échoue à sa sauvegarde est figée pour toute la durée du chant (que le barde peut prolonger s'il le souhaite), + 2 rounds/niveau du barde.

De plus, ce chant fait l'effet d'un *charme de fascination* sur les créatures élémentaires de la terre (*élémentaires, Xorn, etc.*). Ces créatures sont fascinées dès que le barde commence à chanter, et le restent encore pour 1d4+1 rounds après la fin du chant. Le barde peut prolonger le chant au-delà de sa durée d'incantation normale, de façon à prolonger la *fascination*. En revanche, s'il l'interrompt avant la fin du round d'incantation, le charme est aussitôt rompu. Les créatures ont droit à un jet de sauvegarde *mentale* pour échapper à l'effet de la fascination.

Enfin, si le barde affronte un golem d'argile après avoir exécuté ce chant, il bénéficie d'un bonus de 4 à toute action de combat contre cette créature, et double ses dégâts lorsqu'il parvient à la toucher (cet effet perdure pendant 3 rounds/niveau du barde).

Condition : pour effectuer ce chant, vous devez au moins être barde de niveau 3. En principe, aucun barde n'acceptera de vous l'apprendre tant que vous n'avez pas atteint ce niveau.

Le chant de sommeil

DC : 18 (22).

Art utilisé : musique (instrument et chant)

Cibles : 1 créature

Temps d'incantation : min. 3 rounds.

Ce chant évoque les dieux du rêve et du sommeil, et les fabuleux voyages oniriques accomplis chaque nuit par les rêveurs du monde entier. Lorsqu'il l'interprète, le barde peut plonger une créature de son choix dans le plus profond des sommeils. Il peut s'agir d'un humain, d'un semi-humain ou d'un humanoïde (DC 18), ou même de n'importe quel autre type de créature capable de dormir (DC 24), mais le barde doit impérativement connaître son nom exact et l'inclure dans ce chant (« toi, Firang le grand ver de feu, je t'invite au voyage dans les terres du sommeil »). Les créatures extra-planaires ne peuvent pas être affectées.

Si elle échoue à un jet de sauvegarde *mentale*, la créature visée par le chant commence à somnoler dès les premières notes (dès que son nom est cité, en fait), et s'endormira complètement au terme des trois rounds de chant. Pendant ces trois rounds, elle ne peut effectuer aucune action. Le sommeil dure 1 jour par niveau du barde. Pendant ce temps, la créature ne peut pas être réveillée, par quelque moyen que ce soit, sauf par un sort de *désenvoûtement* ou par le barde lui-même (qui doit simplement prononcer quelques mots pour la libérer). Cependant, si la créature endormie est attaquée, elle est aussitôt tirée du sommeil, avant même que le premier coup ne soit porté.

Pendant que la créature sommeille, le barde peut à volonté s'immiscer dans ses rêves et dialoguer avec elle. Il peut l'amener à vivre tout rêve imaginé par lui.

Condition : pour effectuer ce chant, vous devez au moins être barde de niveau 5. En principe, aucun barde n'acceptera de vous l'apprendre tant que vous n'avez pas atteint ce niveau.

Le chant de destruction

DC : 22

Art utilisé : musique (instrument et chant)

Cibles : spécial

Temps d'incantation : 4 rounds.

Le *chant de destruction* est le plus puissant, le plus difficile et le plus redoutable des chants primordiaux. Il narre la fin des temps et la mort présumée des dieux, une sorte de Ragnarok cataclysmique prophétisé par les plus anciens bardes.

Lorsqu'un barde ose interpréter ce chant, la lumière paraît diminuer et une brise malsaine s'élève. Le monde se met à vibrer autour de lui, et des énergies s'agitent au son de sa voix. Des esprits (semblables aux *esprits de colère* des sorciers) s'éveillent, prêts à relâcher leur fureur. Le barde peut alors relâcher une onde destructrice à chaque round que dure le chant. Cette onde fait 10m de large et 50m de long ; le barde doit lui donner une direction. Dans cette zone, des énergies furieuses soulèvent violemment les objets, malmènent et arrachent les vêtements, échauffent le métal, et brûlent et refroidissent (tout en même temps) les êtres vivants. Chaque créature prise dans la zone subit 4d10 points de dégâts (sauvegarde *fortitude* pour moitié), et doit lancer un jet de sauvegarde *mentale* sous peine de devenir complètement sourd pour une durée de 24h.

Si le test de charme du barde est raté, rien ne se produit. Si le test est raté de plus de 5 points, le barde encaisse lui-même (une seule fois) 6d8 points de dégâts d'énergie, et devient sourd pour une durée de 2d4 semaines.

Condition : pour effectuer ce chant, vous devez au moins être barde de niveau 11.

Les séries féériques

DC : 18

Art utilisé : musique (instrument et chant)

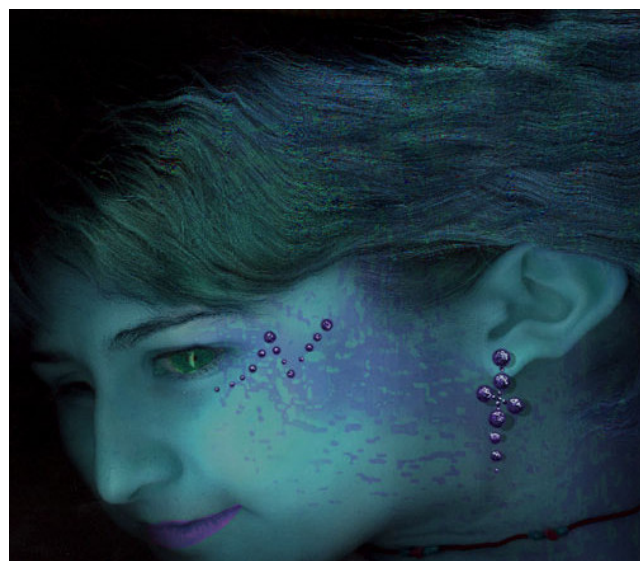
Cibles : toute créature féérique à portée.

Temps d'incantation : min. 7 rounds.

Le chant des *séries féériques* énumère les noms et les origines des créatures de féerie : *pixies, satyres, lutins, esprits follets*, ainsi que toute autre créature que votre MD considère comme étant de nature féérique. Cette énumération poétique s'accompagne d'une musique étrange et onirique.

Le chant fait l'effet d'un *charme de fascination* sur les créatures féériques. Celles-ci sont *fascinées* dès les premières notes, et le restent jusqu'à la fin du chant, et encore pour 1d4 +1 rounds par après. Le barde peut prolonger le chant autant qu'il le souhaite au-delà de son temps d'incantation, pour prolonger la fascination. Les créatures ont droit à un jet de sauvegarde mentale ; si elles le réussissent, elles ne sont pas *fascinées*. Si le barde se déplace en jouant, les créatures fascinées le suivront, comme les animaux pour le *chant des bêtes*.

Condition : pour effectuer ce chant, vous devez au moins être barde de niveau 4. En principe, aucun barde n'acceptera de vous l'apprendre tant que vous n'avez pas atteint ce niveau.



Le chant de l'océan

DC : 18

Art utilisé : musique (instrument et chant)

Cibles : spécial

Temps d'incantation : 8 rounds.

Le *chant de l'océan et des rivières* évoque les tempêtes originelles, le calme tranquille de l'océan primitif, les premières semences de vie, et la froideur des interruptions glaciaires. C'est un chant cyclique, qui dresse des accords fluctuant comme les marées.

Lorsque le barde interprète ce chant auprès d'une mer, d'un lac ou d'une rivière, il demande humblement à l'eau de l'accueillir, lui et un maximum de 8 compagnons, comme une amie plutôt que comme un milieu hostile à l'homme. En conséquence, le barde et les personnes choisies gagnent la capacité de respirer sous l'eau et de résister à la pression, jusqu'à une profondeur maximale de 200 m. Le barde et ses compagnons peuvent également *marcher sur l'eau* à volonté. De plus, 1d4+1 ondines (des esprits mineurs de l'eau) se mettent au service du barde, et celui-ci peut les commander, comme avec le sort *conjuraton d'ondines*. Enfin, le barde pourra effectuer une (et une seule) *séparation des eaux* (comme le sort) suite à son chant, simplement en levant les bras et en demandant aux eaux séduites de se retirer ou de lui laisser le passage. Tous ces pouvoirs perdurent pendant un maximum de 2 tours/niveau du barde, comptée à partir du moment où le chant se termine (la séparation des eaux subsiste jusqu'à la fin de cette période). Ils fonctionnent également sur le plan élémentaire de l'eau.

En outre, le chant agit comme un *charme de fascination* sur les créatures élémentaires de l'eau (*élémental, nixe, ondine...*), ainsi que sur les principales races aquatiques semi-humanoïdes.

Enfin, le barde peut se servir de ce chant pour transformer l'eau en glace ou la glace en eau. S'il l'interprète devant une étendue de glace ou de neige, il peut faire fondre celle-ci (la glace sera totalement transformée en eau à la fin du chant). S'il l'interprète devant une étendue d'eau, il peut la refroidir pour la transformer en glace (la glace sera solide à la fin du chant). Un barde peut ainsi affecter 1000m³ (soit une zone de 10m/10m/10m) d'eau ou de glace par niveau qu'il possède.

Condition : pour effectuer ce chant, vous devez au moins être barde de niveau 4. En principe, aucun barde n'acceptera de vous l'apprendre tant que vous n'avez pas atteint ce niveau.



Le chant des étoiles

DC : 18

Art utilisé : musique (instrument et chant)

Cibles : spécial

Temps d'incantation : 10 rounds.

Le *chant des étoiles* ne peut être interprété que la nuit. Il permet au barde de s'immiscer instantanément dans les rêves d'autres personnes,

bien connues de lui (le barde ne peut affecter que des personnes qu'il a déjà personnellement rencontrées), quelle que soit la distance à laquelle ces personnes se trouvent. Le barde peut affecter une personne par niveau qu'il possède. Il peut composer un rêve comprenant des images et du son, d'une durée maximale de 5 minutes, et le transmettre simultanément à toutes les personnes affectées. De plus, il peut instiller dans ce rêve une *impression* de son choix aux personnes visées, qui ont alors droit à une sauvegarde pour résister à l'effet (mais non pour éviter le rêve). Si elles échouent, elles seront affectées par l'impression choisie pendant toute la journée qui suit. Des personnes qui ne sont pas endormies au moment même où le barde chante recevront le rêve plus tard dans la nuit, dès qu'elles s'endormiront ; seules les personnes qui passent une nuit blanche complète ne seront pas affectées.

Condition : pour effectuer ce chant, vous devez au moins être barde de niveau 4. En principe, aucun barde n'acceptera de vous l'apprendre tant que vous n'avez pas atteint ce niveau.

Le chant de stabilité

DC : 20

Art utilisé : musique (instrument et chant)

Cibles : spécial

Temps d'incantation : min. 1 round.

Ce chant est également une très antique mélodie liée à la terre. Il narre comment, après les longues guerres fondatrices entre les 4 éléments et l'époque où la terre changeait sans cesse de visage sous leurs puissantes colères, les 4 royaumes élémentaires (l'océan, le ciel, la terre et le feu) se sont finalement figés sous leur forme actuelle. Alors le monde s'est stabilisé et la vie a pu apparaître sur un terrain sûr.

Lorsqu'un barde effectue le *chant de stabilité*, il fige les éléments et les stabilise dans une zone de 45 m de rayon (centrée sur lui). Ceci signifie que, dans cette zone, les 4 éléments resteront dans l'état où ils étaient avant le début du chant : l'eau gardera le même niveau et le courant gardera la même force, le vent ne changera pas de direction ou d'intensité, la terre ne changera pas de forme, une éruption volcanique ou un tremblement de terre ne pourront pas prendre effet. La plupart des sorts qui affectent un élément sont également figés : ceux qui étaient déjà en place avant le début du chant deviennent *permanents* et *figés* tant que le barde chante ; les nouveaux sorts sont incapables de prendre effet.

Par exemple, des sorts de *tremblement de terre*, *glissement de terrain*, *mur de feu*, *séparation des eaux*, *abaissement des eaux*, *contrôle du climat*, *contrôle des vents*, *rafale de vent*, *transformation de la terre en boue*, *transmutation de l'eau en poussière*,

distorsion des distances, brume, nuage léthal, tempête de feu ou *brume mortelle* ne pourront pas prendre effet s'ils sont incantés après le début du chant bardique. Mais si de tels sorts étaient déjà en place avant le début du chant, ils resteront simplement en place sous forme *immobile* : le *glissement de terrain* s'arrêtera et la terre restera sous sa forme actuelle ; le *mur de feu*, la *tempête de feu*, les sorts de *brume, brume mortelle* et *nuage léthals* resteront en place tant que le barde continue à chanter, même si la durée du sort est terminée, mais ils demeureront immobiles et incapables de se déplacer, de s'amplifier ou de diminuer. Les eaux garderont pendant toute la durée du chant le niveau que le sort d'*abaissement des eaux* ou de *séparation des eaux* incanté auparavant leur aura donné. Le tremblement de terre, en revanche, n'aura aucun effet, puisqu'il s'agit d'un sort qui modifie constamment la terre et que ces modifications sont impossibles sous l'effet du chant. Le climat dans la zone ne changera pas entre le début et la fin du chant, même sous l'effet d'un sort de *conjuración du climat*.

Des sorts instantanés, qui ne modifient pas les éléments existants dans la zone, mais ajoutent une énergie qui ne dure qu'un instant, ne sont pas affectés : ainsi, *boule de feu, foudre, tempête de glace* et *cône de froid* agiront normalement (au contraire de *mur de glace, mur de feu* ou *tempête de feu*, qui sont affectés parce qu'il ne s'agit pas de sorts instantanés, mais qui ajoutent des quantités durables d'éléments dans la zone). Des *esprits conjurés* par la Basse magie (esprit froid – esprit chaud) pourront agir normalement.

De plus, aucun élémentaire mineur (sylphe, ondine,...) ou Majeur (élémentaires à 8, 12, 16, 20 ou 24 dés de vie) ne peut pénétrer dans la zone protégée par le barde : de telles créatures sont en effet des facteurs d'instabilité. Les élémentaires qui se trouvaient déjà dans la zone auparavant sont *paralysés* pour toute la durée du chant.

Enfin, ce chant empêche les *variations de niveau* des sorts entropiques dans la zone figée. Des sorts d'entropie purs ne peuvent pas fonctionner.

Les effets du chant se font sentir dès que le barde commence à chanter, et perdurent aussi longtemps qu'il continue à donner de la voix. Dès que le barde cesse de chanter, les effets disparaissent en l'espace d'1 round et les éléments reprennent leur cours normal. Si le barde se déplace, la zone figée se déplace avec lui : cependant, le barde ne peut effectuer qu'un *déplacement lent* (cfr. page 84) pendant qu'il chante (tout déplacement plus rapide rompt sa concentration et rompt le chant).

Condition : pour effectuer ce chant, vous devez au moins être barde de niveau 10. En principe, aucun barde n'acceptera de vous l'apprendre tant que vous n'avez pas atteint ce niveau.

Note : Certains des chants primordiaux décrits ci-dessus permettent de *fasciner* certaines catégories de créatures (celles dont il est question dans les paroles du chant), de la même manière qu'avec un *charme de fascination*. Par exemple, le *chant du feu* peut fasciner un dragon rouge ou un élémentaire de feu, alors que les *séries féériques* peuvent fasciner des créatures féériques. Lorsque le barde entonne un tel chant, les créatures correspondantes sont toujours fascinées dès les premières notes (sauf si elles réussissent leur sauvegarde), et le restent pour toute la durée du chant (et encore 1d4+1 round par après). Cependant, le barde doit toujours accomplir l'ensemble du chant (temps d'incantation) : s'il s'arrête avant la fin, les créatures sont instantanément libérées. Par contre, il peut choisir de prolonger le chant au-delà de sa durée normale, de façon à prolonger aussi la fascination. Lorsqu'une créature non-humaine est ainsi *fascinée*, le barde peut tenter d'effectuer sur elle un *charme de suggestion*, comme s'il s'agissait d'un humain ou d'un semi-humain.

